

nr indeksu 351555

nr 16 3 sierpnia 2000 r.

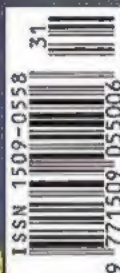
NOWY SUPERKONKURS

CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

cena 3.20 zł

300 ATRAKCYJNYCH NAGRÓD
2x PLAYSTATION
3x GAMEBOY



Co to jest RPS?

Warcraft 3

Jaskiniowiec i UFO

It come for ZOG

Rządzenie Egiptem nie jest łatwe

KLEOPATRA

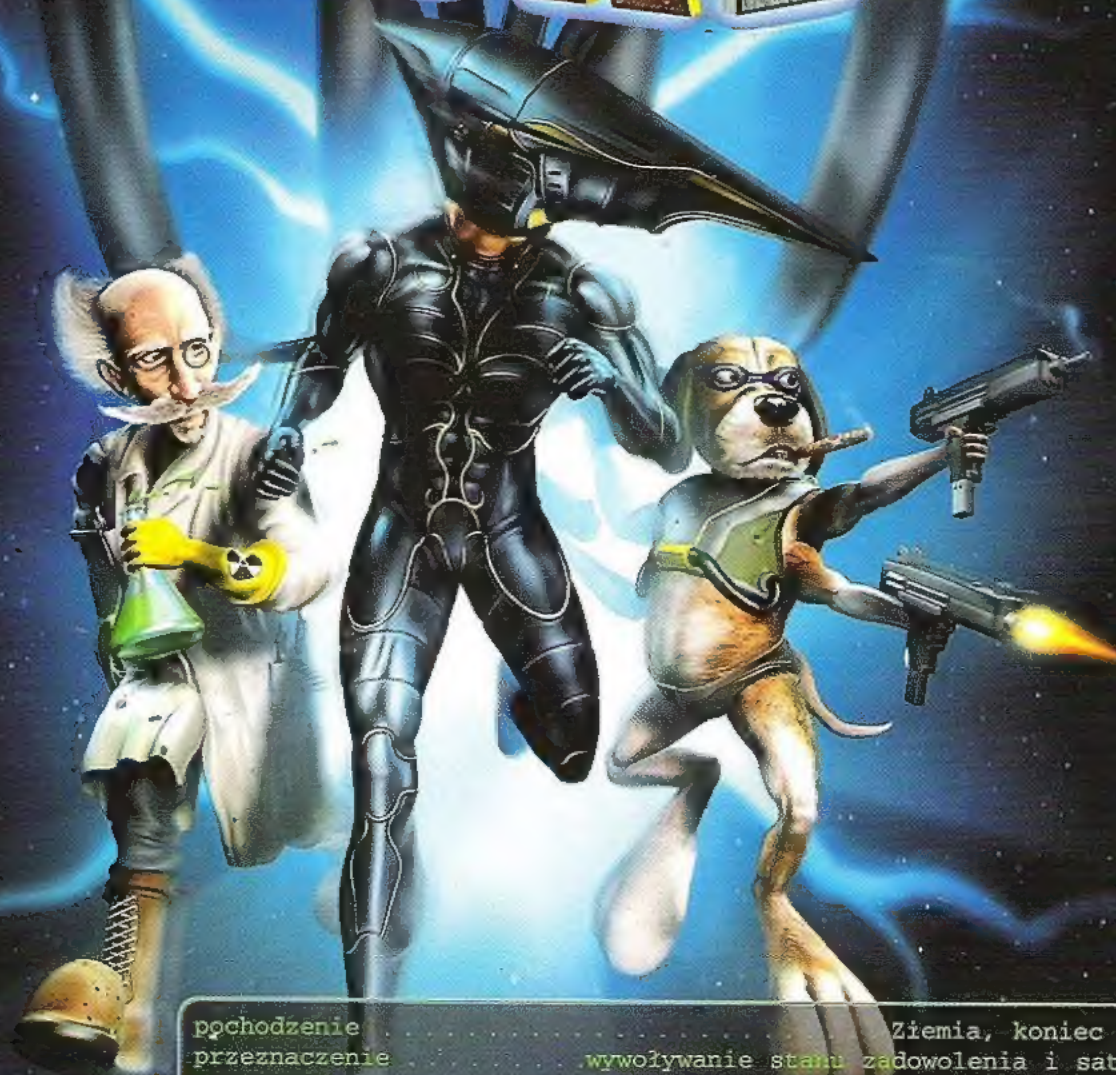


ZAPOWIEDZI • NOWOŚCI • TIPS & TRICKS • FUN

PRASOWANKA
CLICKERS NA ROSZULKĘ

Przygotuj się na prawdziwą akcję!

MDK2



pochodzenie Ziemia, koniec XX wieku
przeznaczenie wywoływanie stanu zadowolenia i satysfakcji
zawartość czysta akcja
cena 79 zł
termin wrzesień
język polski

OSTRZEŻENIE: W opakowaniu stwierdzono obecność innych niezidentyfikowanych elementów mogących mieć zasadniczy wpływ na siłę oddziaływania na psychikę. Nowe dane już niedługo...

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ZAMÓW JUŻ DZIŚ

(0-22) 519 69 69

www.wirtualny.com.pl

Interplay

BioWARE
CORP



Wersja polska i
wylączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Porebska 2, tel. (0-22) 854 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Interplay Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. MDK, logo MDK-Interplay, logo Interplay, BioWare i logo BioWare są zastrzeżone.

ZAPOWIEDZI

- 4 **Blair Witch Project**
Polowanie na czarownicę
- 9 **Freedom: First Resistance**
- 10 **It Came for Zog**
Neandertalczyk porwany przez UFO
- 11 **Ogniem i Mieczem**
- 8 **Planet of the Apes**
- 6 **Warcraft 3**
Kolejne starcie ludzi i orków

LISTA PRZEBÓJÓW

- 12 **Lista przebojów CLICKA!**
Teraz również TOP 7, czyli lista wszech czasów!

SUPERKONKURS

- 14 **Wielki konkurs**
Pstrykaj z Clickersem!

TEST

- 27 **GTA 2 PL**
Poradnik dla młodych kierowców
- 20 **Gry z Sieci**
- 16 **Kleopatra**
Wcale nie jest łatwo być królową
- 28 **Radical Bikers**
- 26 **Ronaldo-V-Football**
- 18 **Pompei**
Melodramat w starożytnym Rzymie

- 22 **Siege of Avalon**
Wspaniałe RPG... za darmo
- 24 **Steel Panthers: World at War**
- 27 **V-Beach Volleyball**

TRIX & TIPS

- 30 **Diablo 2 cz.1**
Krucjata przeciwko Piekielnej Trójcy
- 34 **Ground Control cz.2**
Kto jest wrogiem, a kto przyjacielem?
- 29 **Kody na PC i PSX**
- 40 **Kody na PC i PSX**

SPRZET

- 44 **Dyski... te duże i te małe**

Następny numer za dwa tygodnie, 17 sierpnia, a w nim superplakaty!

TU POWINNA BYĆ PRASOWANKA CLICKA!

SPOSÓB UŻYCIA

Wybierz swoją ulubioną **BAWEŁNIANĄ** koszulkę, na której chcesz umieścić **CLICKERSA!**

Nastaw temperaturę żelazka na bawełnę lub 3. stopień. (Uwaga! Sprawdź, w jakiej temperaturze można prasować dany materiał).

Przyłóż prasownicę obrazkiem do materiału i mocno ją wprasuj (przez 3-5 sekund).

Delikatnie usuń warstwę papieru i... gotowe!

Jeżeli masz jakiegokolwiek problemy z prasowaniem, poradź się kogoś, kto potrafi prasować. Proponujemy pomoc mamy, siostry, dziewczyny czy sprawnego manualnie kolegi.



NOWY RODZAJ OCEN W CLICKU

Ulegając Waszym sugestiom, od tego numeru **CLICKA!** rozszerzamy skalę ocen. Mamy nadzieję, że dzięki temu łatwiej Wam będzie zdecydować, czy dana gra warta jest kupna, czy może lepiej poczekać i odłożyć pieniądze na coś lepszego.

PRZED PÓJŚCIEM DO SKŁĘPU PORADZ SIĘ NASZYCH EKSPERTÓW!

0 1 2
ODRADZAMY ZAKUPY...

3- 3+ 3
MOGŁOBY BYĆ LEPIEJ

4- 4+ 4
NIEZŁA ZABAWA

5- 5+ 5
POWINIENES W TO ZAGRAĆ

6- 6
SUPERHIT

- 41 **Kamery od środka**
- 42 **Sieciowe podglądanie**
- 46 **Telewizor jako monitor?**

INTERNET

- 48 **Muzyka z Internetu**
- 50 **Sieciowe Portale**
Gdzie warto się wybrać?
- 52 **Księgarnie Internetowe**
Po co chodzić do księgarni? Wystarczy mieć łącze...
- 54 **1001 sposobów na Gwiazdne Wojny**
Krótki kurs Szturmowca Imperium
- 56 **MUDY**
Co to jest, do licha?

KINO

- 58 **Mission Impossible 2**

POŁĄCZENIA

- 60 **Komórki do zadań specjalnych**
Czyli co nosić przy pasku Lord Vader

EXTRA

- 62 **Szalony Świat Przygodówek**

INNE

- 64 **Nowości**

CLICK! AKCJA!
NIESAMOWITY KONKURS Z CLICKERSEM!
KILKASIEŃ NAGROD DO WYGRANIA
ZAJRZYSZ NA STRONIE 14



Aby znaleźć Blair, będziesz musiał przeprowadzić prawdziwe śledztwo. Zaczynij od zbierania informacji na temat legendarnej wiedźmy



Następnie musisz odwiedzić kilka ciekawych miejsc. Pozostaje mieć nadzieję, że wszystko będzie w porządku i nigdzie nie zobaczysz dziwnych znaków



Prowadząc śledztwo musisz przeszukać wiele pomieszczeń. Być może gdzieś pomiędzy deskami odnajdziesz manuskrypt z magicznymi znakami



Gdzieżeś się ukryła, przeklęta wiedźmo Blair?! Wylaz z nory!



Latem 1994 roku trójka studentów zaginęła w lasach stanu Maryland w USA. Rok później odnalazły się zapiski i taśmy z zarejestrowanym odkryciem tych młodych ludzi

Blair Witch Project

W tę właśnie historię uwierzyły miliony ludzi, stąd też niesamowity sukces filmu BLAIR WITCH PROJECT. Czy jednak gra nawiązująca do mitologii i wydarzeń pokazanych w filmie zgromadzi przed monitorami miliony graczy?

Nikogo nie powinno dziwić, że jeśli film odniesie sukces, zaraz pojawiają się książki, figurki, klocki lego i gry komputerowe do niego nawiązujące. Skoro więc BLAIR WITCH PROJECT zarobił jakieś 170 mln dolarów, to i na grę nie będzie trzeba długo czekać. Co więcej, twórcy filmu i panowie z Gathering of Developers od razu postanowili, że na jednym tytule nie może się skończyć. Stąd też zapowiedziano trzy gry. Pierwsza z nich – BLAIR WITCH PROJECT: EPISOD 1 – RUSTIN PARR INVESTIGATION pojawi się już niedługo.

Każda z produkcji spod znaku Czarownicy będzie rozgrywać się w innych czasach. I tak ŚLEDZTWO W SPRAWIE RUSTINA PARRA przeniesie cię gracza do roku 1941. Rustin Parr to znany z filmu staruch, podejrzany o zamordowanie grupki dzieci w lasach Burkittsville. W czasie Epizodu 1 zostaje oskarżony o ten czyn. Podczas procesu Parr przyznaje się, że do zabójstwa nakłaniał go dziwny kobiecy głos, który rozlegał się w jego głowie. To niesamowite oświadczenie oskarżonego ściąga do stanu Maryland Docę Hollidaya, który chce sprawdzić tę historię i przekonać się, czy w opowieściach o czarownicy z Blair drzemie choć odrobina prawdy.

Każdo się domyślić, co będzie dalej. Śledztwo prowadzone przez Hollidaya zaprowadzi go w mroczne, pełne szeptów miejsca, w których nikt nie chciałby się znaleźć (za wyjątkiem komputerowych maniaków horroru).

Jak widać, gra BLAIR WITCH PROJECT ma wiele wspólnego z innym znanym tytułem komputerowej grozy – NOCTURNEM. Do

stworzenia Wiedźmy z Blair wykorzystano świetny i jakże filmowy engine z tego przeboju. Ale to nie wszystko. Okazało się, że podobieństwa między światami przedstawionymi w NOCTURNIE i filmie BLAIR WITCH PROJECT są tak duże, że postanowiono je połączyć! Stąd też znany już bohater – Doc, stąd tropiąca Zło organizacja Spookhouse. Wiele wskazuje na to, że ten związek może wszystkim wyjść na dobre. Z jednej strony pomysł na „realny horror”, który świetnie się sprawdził w filmie, z drugiej engine, który ma zapewnić grze tę kinową jakość.

Bądźmy jednak szczerzy, film BLAIR WITCH PROJECT odniósł sukces dzięki promocji. To właśnie przekonanie, że wydarzenia pokazane w filmie są AUTENTYCZNE, przyciągnęło do kin mnóstwo ludzi pragnących zobaczyć, jak to było naprawdę. Zabawa komputerowa jest tego elementu pozbawiona. Tak zwana mitologia Blair jest, nie ma co ukrywać, niezmiernie płaska. Połączenie klasycznych legend o czarownicach z Salem z mitami Cthulhu raczej nie zachwyci bardziej wymagających widzów, czytelników czy graczy. Ponadto czy gra, która epatuje potworami i tak oklepanymi efektami, jak oczy świecące w ciemności lasu, może odnieść sukces? Na to pytanie nie można na razie odpowiedzieć, ale przecież znany cykl grozy ALONE IN THE DARK postawił poprzeczkę już bardzo wysoko.

PC	PSX	N64	DC	PL
Blair Witch Project				
Wiedźmowa Aloga				
Premiera: wrzesień 2000				
GOD Games / Play-It				
1 gracz				
Wejź do mrocznego lasu i spróbuj odnaleźć wiedźmę Blair, zanim ona odszuka ciebie... Przedtem koniecznie jednak obejrzyj film Blair Witch Project!				

PRZEŻYJ DRAMATYCZNĄ PRZYGODĘ W POMPEJACH TUŻ PRZED WIELKĄ ZAGŁADĄ!

W rolach głównych

Wiesław Gołas, Jan Kobuszewski i Jan Piechociński

POMPEI

W
sprzedaży
od
10 sierpnia

LEGENDA WEZUWIUSZA

Adrian Blake prowadzi życie, o jakim wielu mogłoby tylko marzyć. Jest znakomitym sportowcem, podróżnikiem oraz znanym i cenionym geologiem. Adrian poświęcił życie swoim dwóm wielkim pasjom: żonie Sofii oraz podróżom w najbardziej egzotyczne miejsca.

Po powrocie z jednej z wypraw z przerażeniem stwierdza, że jego żona... znikła! Blake podejrzewając działanie sił ponadnaturalnych przegląda stare manuskrypty, mając nadzieję, że właśnie tam trafi na rozwiązanie zagadki. Po przewertowaniu opasłych tomów, dowiaduje się, że aby spowodować powrót Sofii musi ocalić jej uosobienie żyjące w innych czasach oraz miejscu. Po wypowiedzeniu zaklęcia bogini Ishtar, Blake przenosi się do Pompejów, do roku 79. Jest 20 sierpnia - 4 dni przed wybuchem Wezuwiusza... W kompletnie obcym mieście odnajduje w końcu Sofię, jednak ta... zupełnie go nie pamięta! Adrian stał się dla swojej żony całkowicie obcą osobą! Blake wpadł w naprawdę duże tarapaty - będzie musiał zdobyć serce Sofii i nakłonić ją do opuszczenia Pompejów, zanim wulkan zniszczy miasto w morzu ognia i popiołów...

- Niesamowity klimat, nieuchronnie nadciągającej apokalipsy - olbrzymiej erupcji Wezuwiusza, która kompletnie zniszczyła Pompeje.
- Nieliniowy scenariusz, pełen momentów grozy, humoru oraz nieoczekiwanych zwrotów akcji.
- Realistyczna grafika oraz niesamowicie dokładna rekonstrukcja Pompejów pozwala zajrzeć we wszystkie najciekawsze miejsca tego tajemniczego miasta.
- Fotograficznej jakości grafika stworzona za pomocą najnowszej technologii CINview

zapewnia swobodne poruszanie się oraz rotację pola widzenia o 360 stopni.

- Do gry dołączona jest encyklopedia na temat Pompejów opracowana przez wybitnych specjalistów w tej dziedzinie. Znajdziesz tam ciekawe informacje temat historii, sztuki, architektury oraz życia codziennego w tym słynnym mieście.
- Profesjonalna polska wersja językowa z udziałem znanych polskich aktorów.
- Przystępna cena - 79 złotych - za wspaniałą grę przygodową mieszczącą się na 2 płytach CD !!!

Przeżyj dramatyczną przygodę jako obywatel wirtualnego miasta Pompeje!

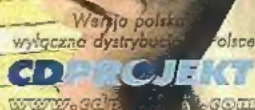


WAKACYJNA PROMOCJA!

W pierwszym nakładzie gry POMPEI znajdziesz niespodziankę: Pełną wersję wspaniałej gry strategicznej **SAGA: Gniew Wikingów** w pełnej polskiej wersji językowej.



Spiesz się - taka okazja nie zdarza się co dzień!



WARCRAFT III

Twórcy strategii czasu rzeczywistego bez przerwy próbują dogonić WARCRAFTA. Tymczasem jego autorzy są zdania, że czas gier typu RTS przeminał



Orkowie mają być honorowi. Czyżby zmądrzeli?
A może to tylko prosty podstęp taktyczny?



To nie jest eksponat z muzeum paleontologii, tylko smok, z którym
zmierzysz się w trzeciej części sagi

Twórcy innych „konkurencyjnych” RTS-ów bezskutecznie próbują przegonić WARCRAFTA. Ciągłe bombardują graczy informacjami o nowych, przełomowych strategiach, przedstawiających wojnę między dwoma rasami, zmagania setek tysięcy wojowników, czarodziejów i innych herosów. Zupełny brak oryginalności i ciekawych pomysłów. Producenci gier RTS próbują w swoich produktach wykorzystać idee z WARCRAFTA I i II, a tymczasem nadchodzi już trzecia część tej sagi i wkrótce ustanowi nową jakość.

Autorzy WARCRAFTA III wymyślili już dla tej gry nazwę RPS (Roll-Playing-Strategy) czyli Strategiczna Gra Fabularna. Jak to będzie smakować? Otóż do klasycznej strategii czasu rzeczywistego dodano wiele elementów z gier RPG. Tak więc WARCRAFT III będzie koncentrował się na bitwach ludzi, Orków, upiórów i demonów, ale nie będzie typową zabijanką. Koniec ze schematem: rozbuduj własną wioskę, zbierz dużo wojska, zniszcz armie przeciwnika, a następnie spal JEGO wioskę. Nie będzie też klasycznego podziału na misje, gdzie po ukończeniu jednej, oglądałeś filmik i ruszałeś w następną. Tutaj kolejne zadania będą zależały od Bohaterów Niezależnych, neutralnych postaci i sojuszników, którzy zlecają ci misje do wykonania.

Pierwsze skrzypce w WARCRAFT III odegrają bohaterowie. To właśnie poprzez nich będziesz dowodził wojskami. Oni też będą mogli brać udział w przygodach, zbierać punkty doświadczenia, skarby i wyjątkowe zaklęte przedmioty. Oczywiście herosi nie będą poruszać się samotnie (to w końcu gra strategiczna). Liczba jednostek towarzyszących postaciom w ich przygodach i wyprawach będzie zależała od wysokości współczynnika Zdolności Dowodzenia bohatera i na ogół nie będzie przekraczała kilkunastu. Od tego samego współczynnika zależeć też będzie



Nowe rasy, nowe tajemnicze monstra – oto, co znajdziesz w zapowiadanej grze!



W grze WARCRAFT III będziesz dowodził drużyną, a nie ogromnymi armiami wojowników



Grafika wektorowa wygląda bardzo efektownie – kamerę można ustawić pod dowolnym kątem

ogólna liczba wojsk, jakie można powołać. Bohaterowie, tak jak postacie w grach RPG, będą w miarę zdobytych doświadczeń awansować na kolejne poziomy. Co oczywiście, po osiągnięciu każdego z nich umiejętności herosa będą się zwiększać, a każda postać zdobędzie nowe specjalne zdolności. Również towarzyszący bohaterowi poczet zbrojnych ma mieć specjalne umiejętności. Żołnierze nie staną się zwykłymi zabijakami, którzy potrafią tylko machać mieczem. Np. jednostki Wilczych Jeźdźców będą zarzucać śleci na przeciwników, Trolle wzbudzać strach, Paladyni wskrzeszać poległych towarzyszy itd.

Jak widać zmiany w stosunku do starych gier RTS są znaczne, ale to jeszcze nie wszystko (twórcy WARCRAFTA III powiadają, że gatunek strategii czasu rzeczywistego odchodzi już w niepamięć). Była mowa o Bohaterach Niezależnych i braku „klasycznych” misji, które układają się w jakąś kampanię. Jak to będzie wyglądać? Otóż będziesz miał pełną swobodę wyboru w poruszaniu się i badaniu świata. Postacie, które spotkasz, będą mogły ci pomóc, dać dobrą radę albo wskazać drogę. W zależności od tego, dokąd pójdziesz, odsłoni się nowa część świata. Cóż, świat WARCRAFTA pełen jest lasów, gór, mrocznych jaskiń, opuszczonych kopalni i ruin. Są tu potwory, które pilnują skarbów lub ciekawych miejsc. Są także neutralne postacie, które można przekonać, aby przyłączyły się do drużyny.

W kwestii budowy miast i twierdz nie

zmieniło się zbyt wiele. Wiadomo: wieże strażnicze, mury obronne, stajnie dla kawaleryjskich koni. Różnica jest jedna – aby osiągnąć nowy etap technologiczny, nie trzeba będzie stawiać tak wielu budynków jak to miało miejsce w poprzednich grach. I dobrze.

Nie wszystkie zmiany są jednak tak przyjemne. Otóż w WARCRAFTIE III nie będzie można oglądać całej mapy. Zasadniczo pod obserwacją możesz mieć obszar wokół swojej twierdzy i miejsca, w którym znajduje się bohater. Niestety, twoi herosi nie będą nieśmiertelni. Jeśli zginie bohater, wszystkie jego jednostki będą stracone, chociaż on sam zostanie wskrzeszony w swojej twierdzy.

Co jeszcze można dodać? Wiadomo, że w grze występują żołnierze. Będą to zarówno wojacy Przymierza Ludzi, Elfów i Krasnoludów, będą wojownicy i potwory walczące po stronie Orków, pojawiają się również ożywieni i demony. A oprócz tego cały bestiariusz neutralnych potworów, smoków, golemów i innych szkarad głodnych krwi twoich bohaterów. Będą różne rodzaje budynków, możliwość gry wielosobowej i tworzenia własnych scenariuszy. Ufff... Pozostaje tylko czekać...



Jak zwykle przygody będą rozgrywać się w bardzo różnych miejscach – także w pokrytych śniegiem górach



Na tej stronie jest bardzo dużo odnośników do różnych miejsc w Sieci poświęconych WARCRAFTOWI



Wszystko wskazuje na to, że właśnie powstaje gra, która stworzy nowy rodzaj strategii. To będzie triumfalny powrót starego dobrego WARCRAFTA

Planet of the Apes

Wyobraź sobie, że miejsce ludzi na Ziemi zajęli nasi bliscy kuzyni – małpy, a gatunek homo sapiens zniknął z powierzchni Ziemi...



Niestety, małpy traktują pozostałych przy życiu ludzi jak zwierzęta, a te przecież zamyka się w klatkach

Jeśli nie potrafisz pogodzić się z tymi faktami, musisz zagrać w grę PLANET OF THE APES (Planeta Małp). Nawiązuje ona do znakomitego filmu, a także książki science fiction Pierre Boullesa. Opisuje przygody Ulisses – człowieka, który po długiej kosmicznej podróży wrócił na Ziemię i zastał ją bardzo zmienioną. Miejsce ludzi, którzy zginęli w wyniku okrutnej wojny atomowej, zajęły bowiem Małpy. Ucywilizowały się one do tego stopnia, że stworzyły własną kulturę. W PLANET OF THE APES wcielisz się

w rolę głównego bohatera filmu. Jako Ulisses wdasz się w niebezpieczną intrygę i będziesz musiał stawić czoła wielu zagrożeniom. Być może odnajdziesz też pozostałości ludzkiej cywilizacji, broń, komputery i instalacje, które pomogą ci uzyskać przewagę nad Małpami. Ciekawe, czy na początku gry, tak jak bohater filmu, zostaniesz uznany za niebezpieczne zwierzę i zamknięty w klatce? Wiadomo, że przy tworzeniu postaci zastosowano technikę motion capture i ponad 1000 najróżniejszych sposobów animacji.



PLANET OF THE APES będzie połączeniem przygodówki z grą akcji (TPP), przy czym w trakcie rozgrywki musisz wykazać się nie tylko refleksem, ale także pomysłowością i zdrowym rozsądkiem. Grę też cechować ma duża interakcja z otoczeniem. Producenci zapowiadają, że zawrą w niej ponad 60 stron tekstu. Postacie Małp – nowych władców Ziemi, a także krajobrazy, osiedla i urządzenia będą wyglądały zupełnie jak te znane z filmu i serialu telewizyjnego.

Wiadomo, że walka będzie bardzo widowiskowa i złożą się na nią nie tylko pojedynki na pięści, lecz także strzelaniny z użyciem broni palnej, laserów i innych broni przyszłości. Gra będzie składała się z piętnastu poziomów, a kamerę będzie można ustawić w dowolnej pozycji względem postaci gracza. Ciekawy pomysł, dopracowane postacie przeciwników i gracz dają nadzieję na dobrą zabawę.



Wszystkie wnętrza zaprezentowane w grze mają przypominać scenerie z filmu i serialu „Planeta Małp”



Jak zwykle w starych jaskiniach i podziemiach można znaleźć dawną technologię, maszyny i urządzenia, pozostawione przez ludzi

FREEDOM **FIRST RESISTANCE**

Nikt nie lubi Obcych. Zwłaszcza wtedy, gdy pojawiają się niespodziewanie i zdobywają Ziemię. Jak jednak można im się przeciwstawić? Chyba tylko wstąpić do Resistance...



Czyżby w walce z Obcymi przydadłi się też hackerzy? Poczekamy, zobaczymy...



Ziemia jest zawojowana, a miliony ludzi przebywają w obozach dla uchodźców



Czy FFR będzie odpowiednikiem Thiefa? A może będzie przypominać Quake'a?

Ruch Oporu (Resistance) to jedyna siła, która może przeciwstawić się Cattenom. W dziewięć miesięcy po ich inwazji na Ziemię, po zniszczeniu wielu miast, po zrujnowaniu naszej planety oddział partyzantów pod wodzą Angela Sancheza wypowiada wojnę Obcym. A do zwycięstwa musisz poprowadzić ich właśnie ty.

Tak właśnie przedstawia się w ogromnym skrócie fabuła gry **FREE-DOM: FIRST RESISTANCE**, przygotowywanej przez Red Storm Entertainment. Jest ona oparta na cyklu powieści Anne McCaffrey „Freedom” opowiadającym o przygodach Sancheza i jego bojowników przeciwstawiających się Cattenom. Anne McCaffrey od 1998 roku współpracuje z twórcami tej gry, tak aby **FREE-DOM** oddawał jak najpełniej mroczny klimat cyklu jej powieści.

Rzeczywistość na Ziemi nie jest zbyt wesoła. Nasza planeta jest spustoszona, a Obcy przedstawieni w książkach i najnowszej produkcji Red Storm nie przypominają pocziwych zielonych ludzików z filmów dla dzieci ani też dobrotliwych stworków z filmu *ET*, które przybyły na Ziemię, aby głosić miłość i pokój. Najeźdźcy – Catteni to brutalna, żadna władzy rasa, podzielona w dodatku na klany wojowników i szlachetnie urodzonych. Rozprawa z nią z pewnością nie będzie przypominać masakry, jaką można zafundować Obcym choćby w cyklu gier komputerowych *UFO*. Po pierwsze bowiem dysponują oni nowoczesnymi technologiami, po drugie zaś stwo-

rzyli na Ziemi dość specyficzny system kontroli, popierając zdrajców i umożliwiając im stworzenie Rządu Tymczasowego.

Trzeba położyć temu kres – wyzwolić Ziemię z rąk najeźdźców i przywrócić ład oraz porządek. Nikt nie nadaje się do tej roli lepiej niż połączenie Jamesa Bonda z wojownikami klasztoru Shaolin, czyli po prostu... ty.

FREE-DOM będzie grą TPP (Third Person Perspective). Grający wcieli się w Angela Sancheza, dowodzącego oddziałem, w skład którego wchodzi jeszcze dwóch ludzi.

Prowadząc do boju żołnierzy z Resistance będziesz musiał wcielić się w prawdziwego partyzanta i podczas wielu trudnych misji wykazać się nie tylko umiejętnościami takimi jak np. celne strzelanie, ale także mocno wyćwiczyć szare komórki. Czeka ją cię bowiem rozmowa z wieloma postaciami spotykanymi po drodze, a także liczne krwawe walki z bezwzględными Cattenami. Mroczny niebezpieczny świat zrujnowanej Ziemi nie może mieć przed tobą absolutnie żadnych tajemnic.

Twórcy gry zapowiadają, że **FREE-DOM** cechować będzie bardzo ładna grafika, prosty, intuicyjny interfejs a także doskonałe udźwiękowienie. Do gry wykorzystano ponad 700 filmów stworzonych przy pomocy techniki motion capture, a specjalny system komputerowy maczuwać nad tym, aby ruchy wszystkich bohaterów oddawały w pełni gesty prawdziwych ludzi.



Catteni są bezwzględni i brutalni, ale mają także słabe strony



Strona z ładną grafiką. Możesz z niej ściągnąć duże obrazy i podkłady na desktop. Szkoda, że wolno się ładuje

PC	PSX	N64	DC	A
Freedom: First Resistance				
Obca Akcja				
Premiera: listopad 2000				
Red Storm/Play It			1 graczy	
Ta gra z pewnością zadowoli miłośników prozy Anne McCaffrey, pytanie jednak, czy zachwyceni będą także fani gier akcji, takich jak Thief i Quake				

ZAPOWIEDZI

it came for ZOG



Niezwykłą frajdą dla neandertalczyka będzie z pewnością zwiedzanie statku Obcych i poznawanie najnowszych technologii



Tajemnicze tunele przypominają Zogowi jaskinie, w których spędził swoją młodość i dzieciństwo... Szkoda tylko, że nie można mazać po ścianach

Zog to typowy neandertalczyk o wielkiej maczugę i bardzo małym rozumku

Twórcy gier często zapominają o humorze. Możesz więc zagrać w wiele śmiertelnie poważnych lub ponurych historii. Jednak **IT CAME FOR ZOG** sprawi, że się rozweselisz...

Życie Zoga było bardzo proste i na swój barbarzyński sposób przyjemne. Polował na mamuty, jadł pieczone i mieszkał w przytulnej jaskini. Cieszył się stawą wielkiego wojownika oraz myśliwego i bynajmniej nie podejrzewał, że zostanie porwany przez kosmitów. Między nami mówiąc, Zog w ogóle mało co podejrzewał, a myślenie nigdy nie było jego ulubionym zajęciem.

Ale stało się. Latający spodek pojawił się i zabrał Zoga. Po co? Dlaczego? Zog nie miał pojęcia, kim byli ci Obcy (jeśli w ogóle zdawał sobie sprawę, że różowe istoty z czułkami to kosmici).

Tymczasem w odległym zakątku kosmosu, na Anabolicznym Asteroidzie młody naukowiec imieniem Barfly zapragnął uszczęśliwić swoją rasę. Stworzył więc sztuczny byt, Generała, idealnego przywódcę i wojskowego, który miał dbać o Binksów (tak nazywała się ta rasa kosmitów). Generał szybko został bezwzględny dyktatorem. Zaczął wydawać rozkazy, kazał uzbroić wszystkich obywateli i... wtedy właśnie pojawia się Zog.

Jak widać **IT CAME FOR ZOG** wręcz wymusza śmieszne sytuacje. Jeśli chodzi o zrobienie zabawnej gry pełnej komicznych scen, to trudno o lepszy pomysł. Ociężały umysłowo

neandertalczyk wśród kosmitów. No cóż, autorzy ZOGA przyznają, że ich bohater jest niepoprawny politycznie. Nie wie, co to dobre maniere. Zasadniczo robi wszystko, czego bohater gry komputerowej robić nie powinien. Jest również niezmiernie głupi. Gracz nie raz i nie dwa będzie miał problemy (albo dużo radości), gdy każe Zogowi wykonać jakąś prostą czynność, taką jak otwarcie drzwi do windy czy zapalenie światła. Dla Zoga nie ma bowiem prostych czynności i wszystko robi na swój brutalny, neandertalski sposób. Pomyślimy tylko, ile zagrożeń czyha na jaskiniowca wrzuconego do świata, którego nie może pojąć... Na szczęście nie jest ułomkiem, a jego maczuga może rozwalić tby największych nawet kosmitów.

Jeśli chodzi o samą grę, to jak na razie wiadomo, że znajdują się tu elementy charakterystyczne dla przygodówek, czyli rozwiązywanie skomplikowanych zadań i łamigłówek oraz nieco akcji. Dlatego też Zoga nauczą biegania, skakania, czołgania się i unikania pocisków.

IT CAME FOR ZOG wykorzystuje połączenie grafiki dwu- i trójwymiarowej. Wygląda to tak, że wszystkie sceny rozgrywane są w pomieszczeniach zamkniętych (czyli statki kosmiczne, baza na Anabolicznym Asteroidzie) są pokazywane w czasie rzeczywistym, zaś wszystko co dzieje się na otwartych przestrzeniach (czyli powierzchni Obcej planety) to scenki prerenderowane.



Ogniem i Mieczem

Przez wieki polskie kino było nieodłącznie związane z XVII wiekiem. „Potop” i „Pan Wołodyjowski” – to dwa filmy, które w sposób wyidealizowany przedstawiały historię epoki, inne – tak jak amerykański „Taras Bulba”, gdzie dobry Kozak bił Polaków, odzianych w szlafroki udające kontusze, są mieszaniną kiczu i głupoty

OGNIEM I MIECZEM, tworzone przez krakowską firmę Nekrosoft, to gra, w której będziesz mógł wcielić się w hetmana wielkiego koronnego lub regimentarza broniącego szlacheckiej Rzeczypospolitej w latach 1648-1651, czyli w czasach kozackiego powstania Bohdana Chmielnickiego. Epoka ta to czasy doprawdy wspaniałe – okres wielkiej świetności Rzeczypospolitej Obojga Narodów, tatarskich najazdów i szumu husarskich skrzydeł, szlacheckich biesiad i wojen. Grę wydać ma Jerzy Hoffman Film Production, a zatem firma, która stworzyła „Ogniem i Mieczem”. Już ten fakt sprawia, że do gry trzeba podejść nader ostrożnie. „Ogniem i Mieczem” było bez wątpienia najdroższym filmem w historii polskiego kina, nie prezentowało jednak aż tak wysokiego poziomu, jak poprzednie produkcje Jerzego Hoffmana, a więc „Potop” i „Pan Wołodyjowski”. W filmie, na który wydano miliony, zabrakło przede wszystkim uporządkowanej i spójnej wizji Rzeczypospolitej szlacheckiej. Poza tym dopuszczono się wielu błędów i nieścisłości, które mogą wywołać uśmiech politowania na ustach kogoś, kto choć trochę orientuje się w realiach XVII wieku. Np. gdy film wyświetlany był w Krakowie, a bohaterowie pokazywali na opactwo w Tyńcu, nad którym unosił się dymek ze spalonych samochodowych opon i wypowiadali kwestię: „Oto Bar przed nami”, w kinach wybuchaly salwy śmiechu. Za to dragoni paradowali z kalkanami. Wszak każdy mieszkaniec Krakowa przynajmniej raz w życiu był w opactwie w Tyńcu. Rodzi się więc

pytanie, czy w trakcie zabawy w grę komputerową nie będziesz także tupał się za głowę z przerażenia.

Opisywana gra odtwarzać będzie większość bitew i kampanii z dwóch wojen polsko-kozackich, które toczyły się w latach 1648-1651. Będziesz mógł wybrać zarówno pojedynczą bitwę, jak i całą kampanię. Gra ma być mocno osadzona w realiach historycznych – nie będzie np. możliwe wygranie starć pod Żółtymi Wodami czy pod Korsuniem, w których rozbite zostały najpierw oddziały Stefana Potockiego, a potem wojska kwarciane Rzeczypospolitej. Pytanie jednak, dlaczego w grze nie znalazły się możliwości innego poprowadzenia kampanii... A więc próby odpowiedzi na pytanie, co np. stałoby się wówczas, gdyby przed bitwą pod Korsuniem Mikołaj Potocki połączył się z siłami Jeremiego Wiśniowieckiego. Autorzy starali się jednak trzymać wydarzeń historycznych.

Grafika w OGNIEM I MIECZEM przypomina bardzo ekran w grze PANZER GENERAL 3D. Niestety, tego typu rozwiązanie umożliwia odwzorowanie olbrzymich kampanii z II wojny światowej, ale nie XVII-wiecznych szyków bojowych. W grze nie będziesz bowiem dowodził całymi oddziałami wojska, ale przesuwał pojedyncze figurki, przedstawiające jednostki. Czy po stronie polskiej będą to chorągwie, czy też pułki lub regimenty w autoramencie cudzoziemskim? I jak będzie po stronie kozackiej, gdzie występowały kurenie, sotnie i pułki? No cóż, pozostaje tylko czekać na pełne wydanie gry.



Żółte Wody – pierwsze starcie z Kozakami. Finał tych zmagań rozegrał się jednak pod Kamieńskiem Bełskim.



Kozacy dzielą się na dwa rodzaje: w koszulach i w podkoszulach. A może są to zawodnicy Dynama Kijów?



Do wiadomości autorów gry: każdy pałac lub zamek z XVII wieku otoczony był fortyfikacjami ziemnymi.



Bitwa pod Korsuniem. Ważną rolę w tej walce odegrał jak i oddziały kozaków Maksyma Krzywonosia seniora.



Czy Machnówka będzie tak dynamiczna jak bitwy w PANZER GENERAL lub GROUND CONTROL?

PC PL

Ogniem i Mieczem

Ogłoszenie

Premiera: październik 2000

Nekrosoft / Zodiak 3 graczy

Istnieją uzasadnione obawy, że Książ Jarema przewróci się w grube, gdy tylko zabaczy tę grę. Gorzej, gdyby rozłożył się Chmielnicki i Krzywonos...

FIFA 2000

Driver

Tomb Raider IV

FIFA 2000

EA SPORTS/IM GROUP - PC, PSX

Najlepsza piłkarska gra wszech czasów. Dla kibiców, szalikowców i piłkarzy

2 Driver

GT INTERACTIVE/LEM - PC, PSX

Więź te telefony, a Driver jak stał, tak stoi. Kolejne dwa tygodnie na drugim miejscu

3 Tomb Raider IV

EIDOS/IM GROUP/LEM - PC, PSX

Kolejna zmiana miejsc. TR 4 ustąpił miejsca FIFA 2000. Mielijmy nadzieję, że nie na długo

4 The Sims

MAXIS/EA/IM GROUP - PC

Rodzina ciągle jest na szczycie, a nawet bardzo ostro rywalizuje z TR 4

5 Quake 3

ID SOFTWARE/LEM - PC, N64

Na piątą pozycję bez większych zmian. Quake się trzyma i nie daje się wypierać z pozycji

6 Unreal Tournament

GT INTERACTIVE/LEM - PC

Tournament skoczył w górę i próbuje przejąć flagę przeciwnika...

7 Need for Speed: Porsche

ELECTRONIC ARTS/IMG - PC, PSX

Porsche spada. Przecież to droga samochod. Nie każdego stać na jego utrzymanie

8 Tekken 3

NAMCO/SONY - PSX

Tekken przepycha się do przodu. Wszyscy lubimy malownicze bijatyki i starcia

9 NBA Live 2000

EA SPORTS/IM GROUP - PC, PSX

Wielu srok i puka w koszu... Trzeba mieć długie ręce i być wysokim, żeby zagrać!

10 Need for Speed IV

ELECTRONIC ARTS/IMG - PC, PSX

Chyba jednak wraca moda na stare, dobre, klasyczne wyścigi samochodowe...

System

PC

- 1 **FIFA 2000**
EA SPORTS/IM GROUP
Piłka nożna - 99 zł
- 2 **Driver**
GT INTERACTIVE/LEM
Action - 99 zł
- 3 **Tomb Raider IV**
EIDOS/IM GROUP
Action - 155 zł
- 4 **The Sims**
MAXIS/EA/IM GROUP
Symulacja rodziny - 115 zł
- 5 **Quake 3**
ID SOFTWARE/LEM
Action - 189 zł

PLAYSTATION

- 1 **FIFA 2000**
EA SPORTS/IM GROUP
Piłka nożna - 199 zł
- 2 **Driver**
GT INTERACTIVE/LEM
Action - 199 zł
- 3 **Tomb Raider 4**
EIDOS/LEM
Action - 199 zł
- 4 **NFS: Porsche**
ELECTRONIC ARTS/IM GROUP
Wyścigi - 199 zł
- 5 **Tekken 3**
NAMCO/SONY
Bijatyka - 199 zł

GAME BOY

- 1 **Rayman**
UBI SOFT
Platformówka - 149 zł
- 2 **Tony Hawks Skateboarding**
ACTIVISION
Jazda na deskorolce - 149 zł
- 3 **GTA**
ROCKSTAR
Samochodowa - 149 zł
- 4 **720**
MIDWAY
Deskorolka - 149 zł
- 5 **Super Mario Bros. DX**
NINTENDO
Platformówka - 149 zł

Grupa III pościgowa

- 21 **GTA 2**
TAKE 2/PLAY-IT - PC, PSX
- 22 **UEFA EURO 2000**
EA/IM GROUP - PC, PSX
- 23 **Age of Empires 2**
MICROSOFT - PC
- 24 **Majesty**
HASBRO/CD PROJEKT - PC
- 25 **Planescape: Torment**
INTERPLAY/CD PROJEKT - PC

20

Notowania z ostatnich 2 tygodni



11 **Final Fantasy VIII**
SQUARESOFT/IM GROUP – PC, PSX
Powolny upadek jednej z najciekawszych komputerowych gier RPG...



12 **Grand Theft Auto**
TAKE 2/PLAY IT – PC, PSX
Ukradnij auto i pojedź z nim, ale uważaj, jeśli się spóźnisz pod bank, szef będzie zły...



13 **Worms: Armageddon**
TEAM 17/CD PROJEKT – PC
Znowu wrócił Worms. Teraz przegrywasz się na prawdziwym karkasie na liście przebojów



14 **Nox**
WESTWOOD/IM GROUP – PC
Wielki upadek Noxa pozwala sądzić, że już wkrótce na listę wkróci Diablo 2



15 **Diablo**
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Tymczasem pierwsza część Diablo także spada. Niebawem przyjdzie jego wielki brat



16 **Starcraft**
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
To już chyba ostatnie tygodnie Starcrafta. Szkoda, bo to przecież doskonała gra



17 **Quake 2**
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
Wielka strzelanina w ponurej scenarii. Nadzwyczaj mroczna i okrutna gra...



18 **Atlantis 2**
CRYO/CD PROJEKT – PC
Wielki powrót w dobrym stylu. Znowu pojawiła się znana przygodówka



19 **Hokus Pokus Różowa Pantera**
MGMI/CD PROJEKT – PC
Różowa pantera włączyła się na listę przebojów. Miejmy nadzieję, że na dłuższą



20 **C&C: Tiberian Sun**
WESTWOOD/IM GROUP – PC
Krwawa walka GDI i NOD, spustoszona Ziemia, pola Tiberium i mutanci...

A oto gry, które nie zmieściły się w naszej gorącej dwudziestce. Tylko od ciebie zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

26 **Settlers 3**
BLUE BYTE/CD PROJEKT – PC

27 **Devil Inside**
CRYO/CD PROJEKT – PC

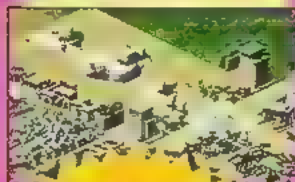
28 **Faust**
CRYO/CD PROJEKT – PC

29 **Heroes of M&M 3**
3DCI/IM GROUP – PC

30 **Wrota Baldura**
INTERPLAY/CD PROJEKT – PC

1 **Kleopatra**
SIERRA/PLAY-IT – PC

Wreszcie możesz obejrzeć słowny nas pewnej wielkiej egipskiej królowej...



CLICK! AKCJA!

Lista w CLICKU! powstaje dzięki Wam! Dlatego też czekamy na listy, a w nich Wasze głosy na gry, które powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: „CLICKU”, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA. Wśród głosujących rozdajemy nagrody.

SIEDMIU WSPANIAŁYCH

7

Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentować będziemy te gry, które od samego początku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej głosów



1 **Driver**
Bezustanny, niezmienny, pierwszoplanowy hit tej listy...



2 **FIFA 2000**
Jeśli nie lubisz biegać po murawie za piłką, to zagraj w tę grę



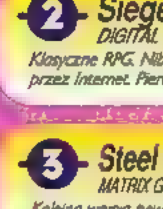
3 **Tomb Raider IV**
Lara jak zwykle penetruje tajemnicze podziemia i nekropolie



4 **Quake 3**
Najbardziej znana gra akcji, przeznaczona do rozgrywki online



5 **The Sims**
W tej grze możesz stworzyć wirtualną rodzinę...



6 **Need for Speed: Porsche**
Teraz możesz zasiąść za kierownicą bardzo drogiego samochodu



7 **Final Fantasy VIII**
Gra RPG przeniesiona na PC od razu zyskała fanów

NAJŚWIEŻSZE PRZEBIOJY

5

2 **Siege of Avalon**
DIGITAL TOME – PC
Klasyczne RPG. Niby nie nowego, ale tę grę możesz zamówić przez Internet. Pierwszy rozdział jest za darmo!

3 **Steel Panthers: World at War**
MATRIX GAMES – PC
Kolejna wersja pewnej bardzo dobrej gry strategicznej. Chcesz zobaczyć prawdziwą wojnę? No to zagro!

4 **Radikal Bikers**
INFOGRAMES / SONY – PSX
Brawirowo jazda po mieście, gonitwy, pościgi i nie tylko. Piękna grafika i bardzo wiele różnych atrakcji...

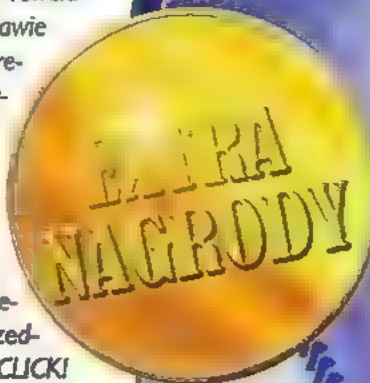
5 **Grand Theft Auto 2**
TAKE 2/PLAY-IT – PC
Uwaga, właśnie dwom zły szef, i w dodatku mówi po polsku. A jak nie pogawisz się pod bankiem, zrobi się nieprzyjemny...



WIELKI KONKURS PSTRYKAJ Z CLUCKERSEM!

Przygotowaliśmy dla Was letnią niespodziankę – rewelacyjny konkurs z extranagrodami. W naszej zabawie możecie wygrać jedną z cennych nagród! Wśród prezentów znajdują się między innymi: konsole PlayStation z grą i pokrowcem na płyty CD, konsole GameBoy Color z grą Pokemon, aparaty Polaroid i-Zone, zestawy głośników Creative Labs, kierownice z systemem ForceFeed Back, supergry, podkładki pod myszkę i wiele, wiele innych.

Aby wziąć udział w losowaniu nagród, musicie jedynie przysłać do nas swoje zdjęcie z wakacji, przedstawiające Was w koszulce z prasówką **CLICK!** (znajdziecie ją na trzeciej stronie **CLICK!**). Za najciekawsze, najśmieszniejsze lub najoryginalniejsze fotografie otrzymacie nagrody, które widzicie na tej stronie. Na Wasze prace czekamy do 31 sierpnia 2000. Nie zapomnijcie o kuponach konkursowych (**obydwu, z numerów 16 oraz 17**) i wypełnieniu naszej miniankiety!



Nagrody ufundowała firma



Nowoczesne salony multimedialne z Warszawy (Janki) i Wrocławia

2x

Konsole PlayStation

1x

SideWinder Freestyle Pro



Dopiero z tym padem w ręku poczujesz prawdziwą radość grania

Nagrody ufundowała firma

Microsoft

1x

SideWinder Force Feedback Wheel



Kupon konkursowy nr 1

W losowaniu biorą udział wyłącznie zgłoszenia zawierające komplet kuponów konkursowych (nr 1 z **CLICK!** 16 oraz nr 2 z **CLICK!** 17)

Imię _____

Nazwisko _____

Adres _____

Kod pocztowy _____ Miejscowość _____

Telefon kontaktowy _____

(Prosimy wypełnić drukowanymi literami!)

Udział w konkursie jest jednoznaczny z wyrażeniem zgody na publikację nagrodzonych zdjęć w magazynie **CLICK!**

MINIANKIETA

Które numery **CLICK!** czytałeś?

☐ 25/99 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9
☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16

Czy kiedykolwiek miałeś problemy z zakupem **CLICK!**?

☐ NIE, NIGDY ☐ TAK, CZĘSTO ☐ CZASAMI

Ile masz lat?

☐ poniżej 10 ☐ 10-14 ☐ 15-18 ☐ więcej niż 18

Czy kupiłeś (lub czytałeś) dodatek **CLICK!** extra o Diabło 2?

☐ KUPIŁEM ☐ CZYTAŁEM U ZNAJOMEGO
☐ NIE BYŁEM ZAINTERESOWANY / NIE CZYTAŁEM

Jedli czytałeś **CLICK!** extra, jak go oceniasz?

☐ BARDZO DOBRY ☐ MOŻE BYĆ ☐ KIEPSKI

Czy kupiłbyś kolejne wydania **CLICK!** extra?

☐ TAK ☐ NIE ☐ JESZCZE NIE WIEM

KLEOPATRA

KROLOWA NILU

Królowa Kleopatra była jedną z barwniejszych postaci w historii Egiptu. Teraz dzięki dodatkowi do FARAONA możesz przekonać się, jak wyglądało życie Egipcjan pod jej panowaniem

AKCJA!
W konkursie CUCKA! firmy PLAY-IT możecie wygrać grę KLEOPATRA! Nagrodę rozdusujemy wśród osób, które do 3 III 2000 przysłą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzą na pytanie: Jak nazywa się dolina w Egipcie ze słynnymi grobowcami władców?

WKLEOPATRZE, tak jak w każdym dodatku, pojawiły się nowe kampanie, tym razem cztery, umożliwiające kontynuację zabawy rozpoczętej w FARAONIE. Będziesz mógł budować legendarną Dolinę Królów, powtórzyć sukcesy Ramzesa II, czy też kierować rozbudową Aleksandrii. Zaletą KLEOPATRY jest możliwość rozgrywania kampanii w dowolnej kolejności. Dzięki temu, nawet jeśli wykasowałeś wcześniej FARAONA z twardego dysku, po zainstalowaniu obydwu gier będziesz mógł zacząć zabawę od razu Dolinie Królów, zamiast ponownie rozgrywać pięć oryginalnych kampanii z poprzedniej gry. Natomiast pojedyncze scenariusze, wzbogacone zresztą o 15 nowych misji, można kończyć w dowolnej kolejności.

Ciekawą innowacją wprowadzoną w kampaniach jest możliwość wykorzystania własnych bogactw oraz wojsk w kolejnych scenariuszach danej kampanii. Nie jest to

co prawda dostępne za każdym razem, ale za to czasami z jednego scenariusza do drugiego przenoszone są nawet całe budowle!

Wraz z rozwojem Egiptu pojawiały się nowe typy budynków. W KLEOPATRZE będziesz mógł postawić np. latarnię na wyspie Faros, Cezareum czy Bibliotekę Aleksandryjską. Nie mogło oczywiście zabraknąć również grobowców królewskich z Doliny Królów oraz świątyni Abu Simbel. Jednak nowe monumenty to nie wszystko. Praca w jaskiniach wymagała przecież światła, a przepiękne malowidła ktoś musiał namalować. Z tego właśnie powodu w KLEOPATRZE pojawiają się takie budowle jak farbiarnia, lampiarnia i cech rzemieślników, które dostarczają surowców i pracowników niezbędnych do wykonania królewskich grobowców. Oliwę potrzebną do produkcji lamp będziesz musiał sprowadzić, natomiast hennę do wyrobu farb mu-

sisz uprawiać na plantacjach. Nowe budowle, a także konieczność przeznaczenia części terenów zalawowych pod plantacje henny, dodatkowo komplikują i tak już trudne zadanie rozbudowy miasta i dbania o bezpieczeństwo mieszkańców.

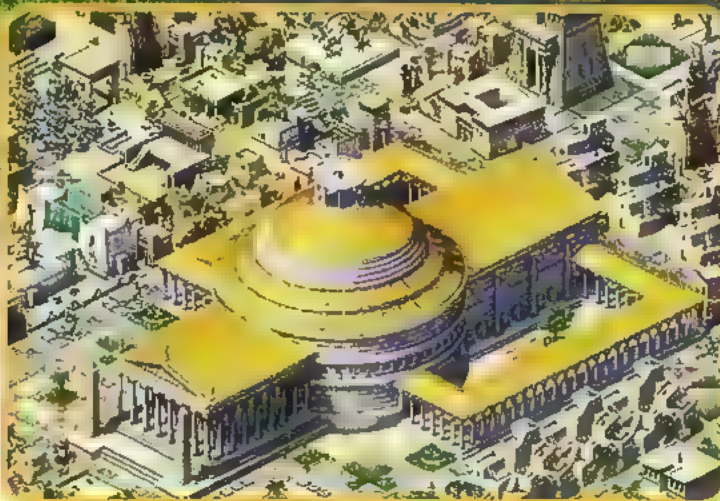
Jedną z wad FARAONA była zbyt czasochłonna budowa monumentów. By usunąć tę niedogodność, w KLEOPATRZE wprowadzono modlitwy do bogów o pomoc w tym trudnym zadaniu. Jeśli twoje ofiary będą hojne, być może jedno z bóstw wspomaga wysiłki twoich poddanych.

Składając ofiary, musisz jednak uważać, aby nie rozgniewać żadnego z pominiętych bogów. Do listy zniszczeń, jakie mogą zesać na twój lud obrażone egipskie bóstwa, doszło kilka nowych, np. plaga żab czy szarańczy.

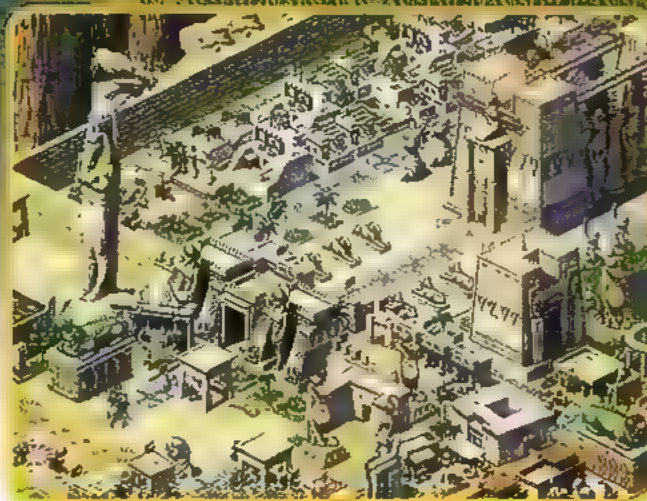
Piramidy, mastaby czy królewskie grobowce to jednak nie tylko powód do dumy, ale również kłopot. Zgromadzone w nich skarby



Wojny w ówczesnych czasach były chlebem powszednim. Jeśli nie będziesz posiadał silnej armii, to szybko zakończysz „kariere” królowej



Niektóre z budowli potrzebują naprawdę wiele miejsca. Jednak musisz je postawić, gdyż bez nich nie zakończysz misji



Do takiego rozbudowania miasta potrzeba wielu godzin zabawy. Warto było się starać, choćby po to, żeby na nie popatrzeć

przyciągają złodziei, którzy nie cofną się przed niczym, żeby je zdobyć. Będziesz więc musiał chronić miejsca spoczynku swoich przodków, co na pewno nie jest łatwym zadaniem.

Rozwój i idące za tym bogactwo Egiptu kusilo wielu wrogów, którzy starali się przywłaszczyć sobie zgromadzone skarby. W KLEOPATRZE przyjdzie ci zmagać się z wojskami Fenicjan, Persów oraz oczywiście Rzymian.

Jednak ci ostatni mogą okazać się pomocni, szczególnie gdy „kochana” rodzina będzie starała się pozbawić cię władzy. Oprócz tych wrogów, będziesz musiał dać sobie radę z dzikimi zwierzętami, napadającymi na twoich poddanych. Do dotychczasowego grona krwiożerczych bestii dołączyły m.in. lwy i skor-

plony. Inne nowe budowle, dostępne w KLEOPATRZE, służą do upiększania miasta i podnoszenia zadowolenia mieszkańców. Kilka różnych rodzajów pomników, a nawet zoo, zwiększają i tak już liczną listę tego typu budynków.

Wszystkie powyższe rozwiązania, dostępne teraz także w oryginalnych misjach FARAONA, sprawiają, że zabawa w budowę egipskiego imperium staje się znacznie bardziej skomplikowana, a przez to ciekawsza i wciągająca. Kilka nowych kampanii i kilkanaście scenariuszy zapewnią zabawę przez wiele dni. Jednocześnie w dalszym ciągu zachowano zaletę FARAONA, który łączy przyjemne z pożytecznym i w oryginalny sposób uczył historii Egiptu.

Jedynym poważniejszym minusem KLEOPATRY jest w dalszym ciągu niska inteligencja twoich poddanych. Na przykład nosiwoda często omija tereny mieszkalne, choć tylko tam przyda się noszona przez niego woda. Brakuje również możliwości ustalania tras patrolowych dla konstabli, strażaków oraz pozostałych

poddanych, którzy muszą na swojej drodze mieć konkretne typy budowli. Byłoby to doskonałe rozwiązanie problemu z podejmowaniem decyzji przez niezbyt roztargniętych poddanych.

Oczywiście KLEOPATRA, tak samo jak FARAON, będzie dostępna w polskiej wersji językowej. Samemu tłumaczeniu niewiele można zarzucić – pojawia się jedynie kilka niezbyt istotnych błędów. Również kwestie mówione przygotowane zostały z dużą starannością – dobrze dobrano głosy lektorów, którzy doskonale wprowadzają gracza w nastrój każdej misji.

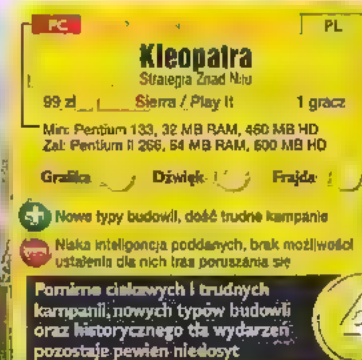


W KLEOPATRZE będziesz mógł postawić wiele słynnych budowli

Władcy Egiptu wcale nie miała krzywego nosa, co możesz sprawdzić na zdjęciu



Do nowych atrakcji dostępnych w dodatku należy Zoo. Musisz więc dostarczać zwierzętom mięsa i... słomy



POMPEJE

Kolejna historyczna gra przygodowa. Tym razem jest to francusko-rzymski melodramat i jak to zwykle z tym gatunkiem bywa może jest piękny, ale za to piekielnie nudny



Mieszkańcy Pompejów niepotrzebnie zawracają głowę bohaterowi – wdają się w dysputy zamiast pomóc odnaleźć Sophie



Rozmowy są długie i nudne. W pewnym momencie ciężko zorientować się kim jest Popidius, a kim Fruktus...



...a czy jakaś Askula jest siostrą Locusty, Helviusa, czy może kochanką Brutusa. Prawdziwy koniec świata...

POMPEJE to kolejna pozycja z „fascynującego” cyklu historycznych gier przygodowych. Po Chinach, Francji i Meksyku wybór padł na antyczne miasto, zniszczone przez erupcję wulkanu. Głównym bohaterem tej gry jest Adrian Blake, znany podróżnik i geolog. Kiedy po zakończeniu Pierwszej Wojny Światowej wraca do swojego domu, dowiaduje się, że zginęła jego narzeczona Sophie. Wkrótce Blake'owi objawia się antyczna bogini Izsztar, wielbiona przez Rzymian pod imieniem Afrodyty. Bogini wyjaśnia Adrianowi, że został ukarany za lekceważenie potęgi miłości. Może odpokutować za swoje winy, ale Izsztar proponuje mu trudny test. Zostanie przeniesiony do Pompei, na cztery dni przed zagładą miasta. Przez ten czas musi odnaleźć ówczesne wcielenie Sophie i uratować ją od zagłady. Żeby zadanie nie było zbyt proste, antyczna inkarnacja dziewczyny nie zna Adriana Blake'a ani tym bardziej nie przypomina sobie, żeby był on jej przyszłym mężem. Cóż, trochę to wszystko niejasne, ale takie są już POMPEJE.

A jak wygląda sama zabawa? Otóż zastosowano tu znany już czytelnikom, między innymi z AZTEKA, system OMNI – 3D. Poruszanie się w grze przypomina więc

chodzenie między trójwymiarowymi pocztówkami. Każde miejsce, w którym się znajdziesz, jest wykonane w pełnym 3D, możesz więc rozglądać się na wszystkie strony i obracać o pełne 360 stopni. Jednak podróżowanie między lokacjami jest skokowe: <cyk> jesteś na ulicy, <cyk> w domu kupca, <cyk> na patio. Tak to właśnie (niezbyt ciekawie) wygląda.

Swoją ukochaną będziesz mógł uratować od zagłady, jeżeli nabiegasz się po Pompejach, tam i z powrotem, oraz porozmawiasz z wieloma ludźmi. Przede wszystkim będziesz musiał rozmawiać, rozmawiać i jeszcze raz rozmawiać. Niestety, nie są to błyskotliwe dialogi, a w dziesiątkach imion, nazwisk, tytułów i nazw geograficznych bardzo łatwo się pogubić. Ale co robić, nie ma innego wyjścia (pozostaje mieć nadzieję, że w wersji polskiej to wszystko poukłada się w bardziej zrozumiałą całość). Aby dotrzeć do (szczęśliwego) zakończenia, będziesz musiał wykonać wszystkie zadania umieszczone w grze. I nie masz żadnej możliwości wyboru. Scenariusz jest zawsze taki sam, a określenie „liniowa fabuła” zostało chyba stworzone z myślą o POMPEJACH. Co więcej, każde zadanie można wykonać tylko na jeden sposób, a najmniejszy błąd oznacza koniec gry, nie ważne jak



W Pompejach nie mogło zabraknąć czarodziejki. Oto ona, właśnie grozi laską bohaterowi... Jednak może pomóc w grze



Obrazek jak z tragedii antycznej, albo Teatru na Wodzie w warszawskich Łazienkach. On kocha, ona nie, ot i dramat...



Dzień dobry. Poproszę podwójnego Mac Biga w zestawie z serem i frytki. Do tego dwie coli. Wszystko na miejscu...

trywalna bytaby to misja. Na przykład kłótnia pomiędzy dwoma przekupniami może skończyć się bójką, w wyniku której zostajesz ciężko ranny i nie możesz opuścić miasta. Inny przykład: popędzany muł zawsze kopnie cię tak mocno, że nie będziesz mógł ukończyć gry.

Jeśli chodzi o poruszanie się po mieście, to i pod tym względem POMPEJE pozostają wielce „oryginalne”. W innych grach, jeśli twórcy chcą skierować bohatera w odpowiednią stronę, robią to mniej, lub bardziej subtelnie. Ot zawalony most uniemożliwia przekroczenie rzeki, zamknięta brama nie pozwala zajrzeć za mury miasta. W POMPEJACH jest zupełnie inaczej. Wychodzisz na skrzyżowanie dwóch dróg i teoretycznie możesz pójść w dowolny z czterech kierunków. Teoretycznie, gdyż scenariusz gry zakłada, że iść można tylko w lewo. Niestety, takie przykłady można mnożyć i mnożyć.

Jeśli chodzi o grafikę, to wszystkie lokacje zostały wykonane bardzo starannie, tak aby jak najwierniej oddawać wygląd autentycznych Pompei. Niestety niczego dobrego nie można powiedzieć o animacji. Po prostu czegoś takiego w POMPEJACH nie ma! Postacie w ruchu można zobaczyć tylko w przerywnikach filmowych. Po za tym wszyscy sto-

ją nieruchomo, jak na rodzinnych fotografiach. Co więcej, wygląda to tak, jakby każdy bohater POMPEJÓW był brzuchomówcą, gdyż żaden z nich podczas mówienia nie porusza ustami.

POMPEJE to nie tylko gra. W głównym menu istnieje jeszcze opcja zwiedzania i encyklopedia. Zwiedzanie to po prostu możliwość oglądania kluczowych lokacji i podziwiania zabytków rzymskiej architektury, w czasach świetności miasta. Encyklopedia zaś to już stały element gier z cyklu „historycznych przygodówek”. Tym razem umieszczono tu zestaw haseł, odnoszących się do historii i kultury starożytnego Cesarstwa Rzymskiego i miasta Pompeje. W stosunku do innych gier tego typu encyklopedia różni się przede wszystkim mniejszą ilością ilustracji.

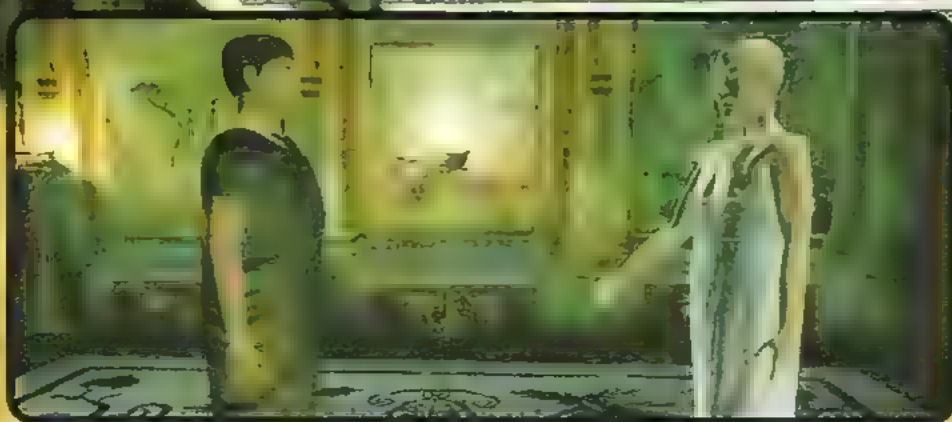
Cóż tu rzec na zakończenie? Czy Pompeje są naprawdę tak złą grą? Tak, są. Oczywiście jest to zupełnie inny gatunek, którego głównym aspektem jest edukowanie. Pod tym względem można ją polecić (choć nie można ręczyć, że będzie to przyjemna nauka). Poza tym program posiada bardzo ładną muzykę, niewątpliwie pasującą do melodramatycznego wątku. Ale tak czy inaczej, jest to niestety zbyt mało, aby POMPEJE mogły otrzymać bardzo pozytywną ocenę.



Jak widać nasz bohater to również podglądacz. Ale w końcu każdy lubi zawiesić oko na pięknych niewieściach kształtach



Nie ma to jak antyczne męskie szatki...



I ty Brutusie? Znowu przeciwko mnie?! O, przepraszam, pomyliłem pana z kimś innym... To ja już lepiej sobie pójdę. Po co mam kogoś denerwować



Ta gra to francusko-rzymski melodramat. Jeśli Cryo zrobi inlejną część, to jeszcze bardziej będzie ona przypominać brazylijską telenowelę

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz” Jurewicz

CLICK!

ZABAWA prawie ZA DARMO

Jeśli znudziły cię kolejne wcielenia boskiej Lary Croft, Diabło II powoduje drgawki, a w wakacje ukazało się za mało gier, zajrzyj do Sieci. Znajdziesz tam mnóstwo gier i dodatków

Adresy, które podajemy na tych stronach **CLICKA!**, to tylko przykłady. Tak naprawdę MOD-ów do różnych gier, a przede wszystkim do **QUAKE'A**, **UNREAL TOURNAMENTA** i **HALF-LIFE** jest bardzo wiele. W MOD-ach można znaleźć dodatkowe mapy do gier, skiny, które modyfikują wygląd bohaterów, oraz same MOD-y, czyli nakładki modyfikujące grę, takie jak opisywany **JAILBREAK** i **COUNTER-STRIKE**. Z Sieci możesz ściągnąć także całe gry np. **STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR**.

NIC ZA DARMO. CZYLI PRAWDZIWE KOSZTY

Postanowiliśmy sprawdzić, ile naprawdę kosztuje ściąganie plików z Sieci. Przyjmując, że standardowy modem jest w stanie utrzymać transfer rzędu 4 kB/s, aby pobrać 14MB danych potrzebujesz około godziny. W zależności od operatora telefonicznego oraz godzin połączenia zapłacisz za to różne kwoty. I tak dla porównania **Quake 3: Jailbreak** (28 MB) to wydatek rzędu:

NETIA → 13,2 zł (weekendy oraz od godziny 22 do 8 – 5,28 zł)

TP S.A. → 14 zł (w weekendy 7 zł)

Jak widać, warto przy ściąganiu większych plików starannie wybierać operatora telefonicznego. Koniecznie korzystaj także z programów takich jak **GetRight** (www.getright.com) lub **GoZilla**!

WIELKOŚCI PLIKÓW GIER OPISYWANYCH W CLICK 16:

HalfLife: Counter Strike – 57 MB (około 10 zł)

Siege Of Avalon – 90 MB (około 20 zł)

Steel Panthers: World At War – 300 MB. W tym wypadku nabijesz około 55 zł – **NETIA** (ok. 75 zł – **TP S.A.**), ale za to będziesz posiadaczem pełnej wersji gry.

COUNTER-STRIKE

HALF-LIFE. Gra miesiąca. Gra roku. Gra wszech czasów. Wiadomo, wszyscy czekamy na drugą część tego hitu. A jak tu umilić sobie ten czas? Zagrać w **COUNTER-STRIKE**

Aco to takiego ten **COUNTER-STRIKE**? – zapytasz. Otóż jest to, ni mniej, ni więcej, tylko darmowy MOD, który można ściągnąć ze strony www.counter-strike.net. Cóż on takiego oferuje? Jest to modyfikacja opcji gry wieloosobowej, która umożliwia rozgrywkę dla dwóch drużyn. Jedną z nich to terroryści, druga – grupa policyjnej prewencji. **COUNTER-**

STRIKE to potężny MOD. Są tu specjalnie przygotowane mapy, broń i dodatkowe reguły, jakich jeszcze żadna strzelanina FPP nie widziała. Jego twórcy postawili przede wszystkim na realizm i autentyczność. Misje w tej grze to po prostu scenariusze filmów akcji. W jednym z nich np. drużyna terrorystów musi podłożyć bombę w specyficznej lokacji na mapie, w innej – zastrzelić ucie-



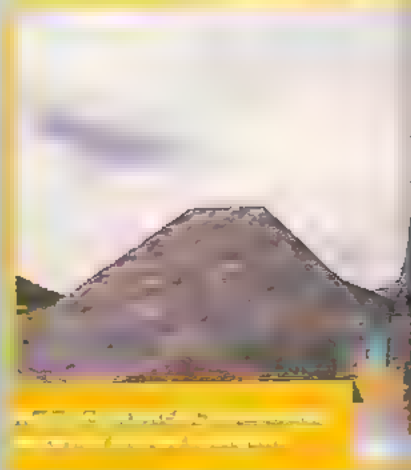
Błyskawiczna akcja: brygada antyterrorystyczna w potyczce z przestępcami. Strzelanina między rzędomi fotek wygląda doprawdy malowniczo

Quake 3 Arena Jailbreak

Skończyłeś już wszystkie misje w ukochanym QUAKE? Teraz ty i twoi koledzy nie macie co robić? Mamy dla was dwie wiadomości. Na razie nie masz co liczyć na oficjalny dodatek do tego przeboju. Jest też dobra informacja. Za całkiem niewielkie pieniądze możesz dostać niezłego Q3 JAILBREAK

JAILBREAK, to dodatek do trzeciej części Quake, dzięki któremu możesz wziąć udział w sieciowej rozgrywce pomiędzy dwiema drużynami zawodników i... znaleźć się w więzieniu.

Ale do rzeczy. Pamiętasz zapewne **UNREAL TOURNAMENT** i misje polegające na zdobyciu flagi przeciwnika? **JAILBREAK** to rozgrywka pomiędzy dwoma zespołami zawodników: Czerwonymi i Niebieskimi. Jednak gracz, który zginie w trakcie rozgrywki, nie pojawi się na nowo w grze. Zostanie bowiem przeniesiony do więzienia, które znajduje się w bazie drużyny przeciwnika. Nie-



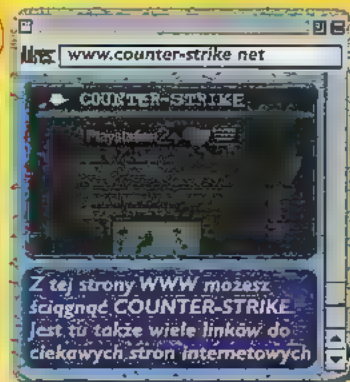


Widok z perspektywy gracza. Wygląda jak prawdziwy
Budynki i postacie graczy wyglądają jak prawdziwe



Niebieskie światło jest bardzo silne, ponieważ w rzeczywistości
zwiększa widoczność w ciemnościach

WYŁĄCZNIE TRYB
MULTIPLAYER



Z tej strony WWW możesz
ściągnąć COUNTER-STRIKE
Jest tu także wiele linków do
ciekawych stron internetowych

każącego prezydenta, którego eskortują gliniarze. Poziomy COUNTER-STRIKE'a zostały przygotowane z niebywałą starannością. Są tu miasta pełne domów, sklepów, uliczek i zaułków, są magazyny, fabryki, a nawet kompletny Boeing 747.

Jeśli chcesz zagrać ze znajomymi w COUNTER-STRIKE'a, musisz zapamiętać o wszystkim, co wiesz o grach FPP. Po pierwsze, tutaj kula zabija. Strzału ze śrutówki, przystawionej do twojego brzucha, NIE przeżyjesz. Jeśli spadniesz z dachu budynku, to w najlepszym wypadku złamiesz sobie nogę, a najpewniej skreślisz kark. Nie ma tu apteczek, które w magiczny sposób, w ciągu dwóch sekund uczynią cię nowo narodzonym. I jeszcze jedno. Pi-

stolety maszynowe, śrutówki czy karabiny snajperskie to współczesna bron. z końca XX wieku. Co to oznacza? Ano to, że pocisk kaliber 7,62 bez problemu prześtrzele drewniane drzwi, ściankę z pleksi czy blachę falistą. To tyle, jeśli chodzi o szukanie osłony. Pamiętaj także, że jeśli w trakcie którejś misji zginiesz, to jesteś trupem do końca rozgrywki. Włączyć się możesz dopiero na następnej planszy.

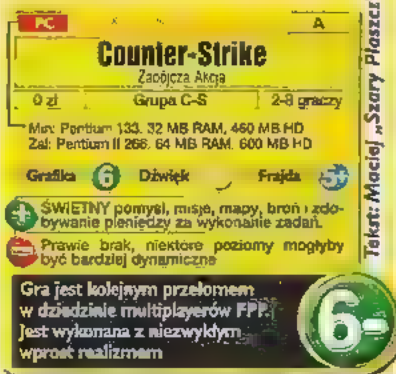
Jak wygląda cała kampania? Otóż jest to cykl misji, za wykonanie których zwycięska drużyna otrzymuje nagrodę pieniężną. Może wtedy wyposażyć się w lepszą broń, dodatkową amunicję i ekwipunek. I wejść na następną planszę. Tym razem terroryści trzymają zakładników, których „gliny” muszą

odbić. Tak to właśnie wygląda.

Jak widać, COUNTER-STRIKE to jest COŚ. Gra jest diabelnie trudna, ale też wynagradza to niesamowita satysfakcja z wykonania misji i pokonania wroga. Jak widać, postawiono tu na realizm, więc miłośnicy QUAKE'owego mordowania się i „zbierania” przedmiotów mogą ją uważać za zbyt skomplikowaną. Za to miłośnicy wielkiego HALF-LIFE na pewno nie będą zawiedzeni i przeżyją w tej grze wiele niesamowitych przygód.

Aż dziw bierze, że COUNTER-STRIKE jest dziełem fanów, a nie profesjonalnych programistów i „designerów”. Można powiedzieć, że naprawdę zrobili oni kawał dobrej roboty. Krążą już

po głoski, że gra doczeka się swojego wydania w pudełku. Dobrze by było, bo naprawdę na to zasługuje. Jeżeli nie masz Sieci, pozostaje ci tylko czekać na premierę tego niezwykłego dodatku do HALF-LIFE!



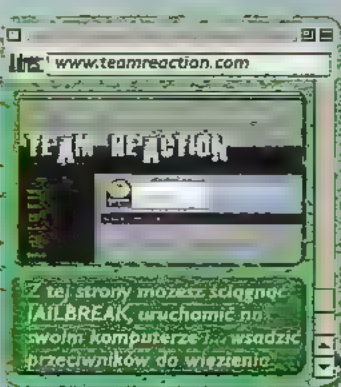
Tekst: Maciej „Szary Płaz” Jurewicz

szczęśnik taki może zatem biernie przyglądać się dalszemu przebiegowi starcia lub też próbować uciec z więzienia - odnaleźć dziurę, przez którą wyjdzie na wolność. Może też oczywiście zostać odbity przez ludzi ze swej drużyny, jeśli ci wdrą się do bazy przeciwnika i naciśną przycisk otwierający drzwi aresztu.

Co jednak dzieje się wówczas, gdy wszyscy członkowie jednej z drużyn znajdują się w więzieniu przeciwnika? Otóż ich wrogowie mogą wówczas wejść do aresztu i dokonać małego przyjemnej, ale



WYŁĄCZNIE TRYB
MULTIPLAYER



Z tej strony możesz ściągnąć
JAILBREAK uruchomić na
swoim komputerze i walczyć
przeciwko do więzienia

za to niezwykle krwawej egzekucji. Ale cóż, takie są prawa zwycięzców.

To, co wyróżnia JAILBREAK spośród innych gier tego typu, to niezwykle ciekawie zaprojektowane plansze. Są one dość rozległe, a bazy przeciwników dzieli pewna odległość. Jest więc dość dużo miejsca tak na rozgrywanie różnorodnych starć, jak i organizowanie zasadzek, a także klasyczne podchody w harcerskim stylu. Na planszach można znaleźć również miejsca, w których znajdują się działka na wieżyczkach i zgrywać przeciwnikowi bardzo gorą-

ce powitanie. Dlatego JAILBREAK polecić można przede wszystkim osobom posiadającym pewne doświadczenie w morderczych deathmatchach.

Rozgrywka w JAILBREAK jest bardzo dynamiczna. Czasami sam nie wiesz, kiedy wpadasz w zasadzkę przeciwnika, czasem możesz się na niego zasadzić, a nawet zapolować. Jednak niezapomnianym przeżyciem dla każdego będzie z pewnością porażka i znalezienie się w celi śmierci, gdzie będzie oczekiwał na egzekucję. JAILBREAK za pewnością zyska

licznych zwolenników. Warto zajrzeć na stronę www.teamreaction.com, skąd możesz ściągnąć sobie pełną wersję programu.



Tekst: Jacek „Jarema” Komuda



Siege of Avalon

Nastał prawdziwy renesans komputerowych gier RPG. Kolejnym tego przykładem jest SIEGE OF AVALON. Gra, oprócz sympatycznej grafiki i wciągającej fabuły, ma jeszcze jedną zaletę: jej pierwszą część można ściągnąć z Sieci za darmo

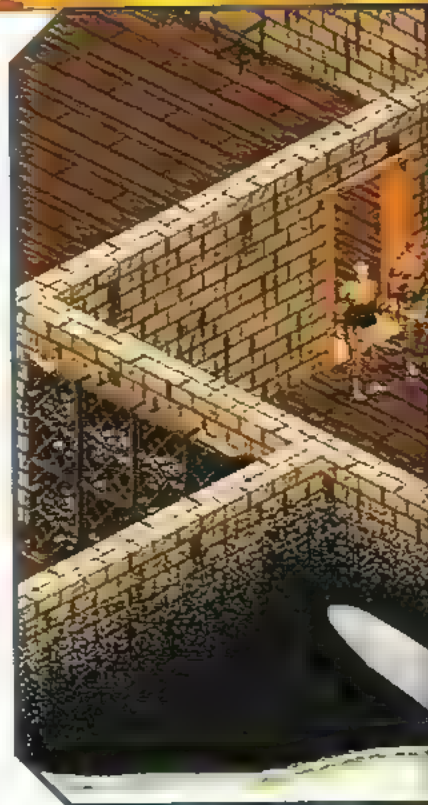


Główną ideą SIEGE OF AVALON jest epickość pokazanych wydarzeń. Nie bez powodu firma, która wypuściła ten produkt, nazywa się DIGITAL TOME, a typ gry określa się jako episodic-novels, czyli grę-powieść. Dzieje się tak dlatego, że jej twórcy postawili przede wszystkim na mocny scenariusz i epicką osnowę całej opowieści. Jakiego typu RPG jest SIEGE OF AVALON? Cóż, jej autorzy przyznają się bez bicia, że są zafascynowani cyklem FALLOUT, swoje dzieło uznają zaś za połączenie BALDUR'S GATE i DIABŁO.

W SIEGE OF AVALON wcielasz się w młodego żołnierza, jednego z obrońców zamku Avalon. Decydujesz o wszystkim: ubiorze, fryzurze czy kolorze włosów swojego bohatera. Do dyspozycji masz trzy profesje: możesz zostać Wojownikiem, Zwiadowcą albo Czarodziejem. Profesje te można w pewnym stopniu łączyć, dzięki odpowiedniemu doborowi umiejętności. Przy tworzeniu postaci pozostaje jeszcze tylko rozdysonować punkty na podstawowe współczynniki i można ruszać w drogę.

Historia przedstawiona w SIEGE OF AVALON wygląda dość ciekawie i z pewnością różni się od znanych gier RPG. Otóż zaczynasz przygodę w potężnej twierdzy, która już od przeszło dwunastu lat jest oblegana przez wojska podstępного okrutnika imieniem Shaiahoul. Zapasy się kończą, a w zamkowych spiżarniach robi się coraz bardziej pusto. To właśnie ty musisz wyostać się z twierdzy, ale zanim dowiesz się o tej całej historii, czeka cię jeszcze kilka niespodzianek, niestety, nie wszystkie będą miłe.

Jeśli chodzi o samą rozgrywkę, to faktycznie przypomina ona nieco BALDUR'S GATE czy ULTIME ONLINE (choć w porównaniu do tej ostatniej ma o niebo lepszy interfejs). Poczyna-



niem swojego bohatera sterujesz przede wszystkim za pomocą myszy. Zarówno rozmowy z Bohaterami Niezależnymi, jak i sposób prezentacji walki, nie odbiegają od standardu nowoczesnych RPG. Inny jest natomiast ekran ekwipunku. Na swojej postaci możesz umieścić bardzo dużo przydatnych przedmiotów, ponadto SOA jest pierwszą grą, w której zbroje zostały podzielone na warstwy. I tak najpierw na grzbiet twojej postaci zakładasz koszulę, na nią przesywasz albo kolet. Dopiero na taki kaftan można przywdziać kolczugę, czy bechter. Na koniec zostają zbroje, które zakładasz na wierzch, czyli albo napiersnik, albo ozdobna tunika czy wams. Oczywiście wszystkie zmiany ubrania i pancerzy są widocz-

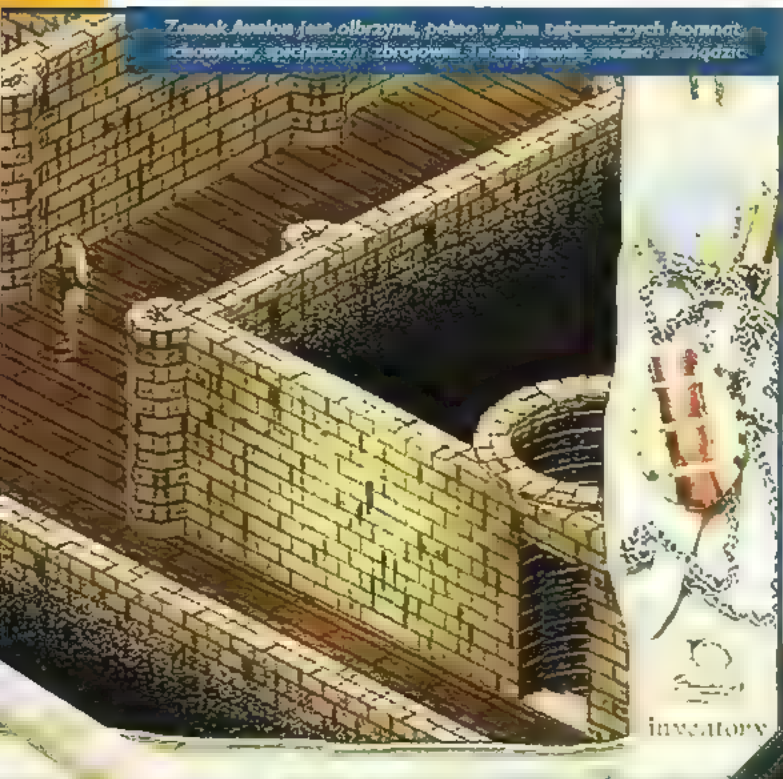
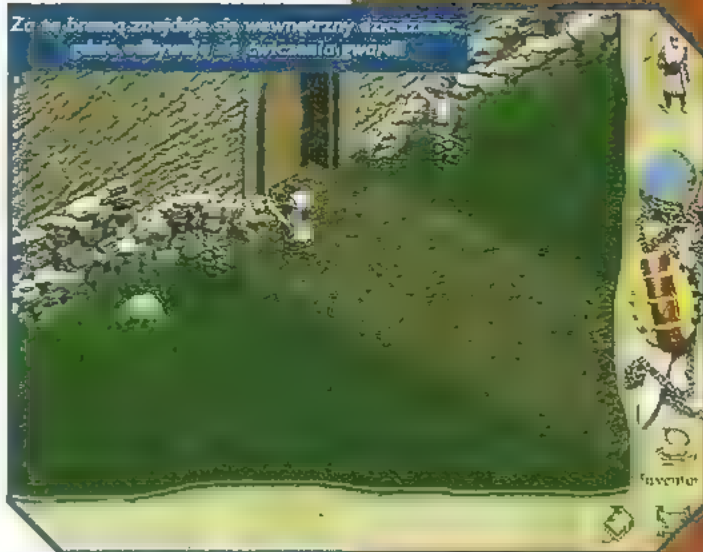
ne na „figurce” twojego bohatera.

Wiadomo, że w każdej prawdziwej grze fabularnej bohater nie pozostaje ciągle taki sam, tylko rozwija się i uczy nowych umiejętności. Podobnie jest w SIEGE OF AVALON. Nie ma tutaj co prawda poziomów doświadczenia, są natomiast stopniowane umiejętności, np. zwiadowca może nauczyć się między innymi sztuki tropienia czy ukrywania się. A jak zdobywa się umiejętności? Otóż w tym celu należy zdobyć odpowiednią liczbę Punktów Szkolenia (tak się tu nazywają „ekspy”).

A jak się zdobywa owe punkty? Oczywiście za wykonywanie misji. Koniec z zabijaniem potworków i wieśniaków po to, aby zdobyć kilka punktów doświadczenia. Wracając do umiejętności, to właśnie dzięki nim można niejako łączyć profesje. Otóż nie stoi na przeszkodzie, aby Czarodziej nauczył się machać mieczem czy rozpoznawać tropy. Oczywiście nigdy nie będzie dosko-

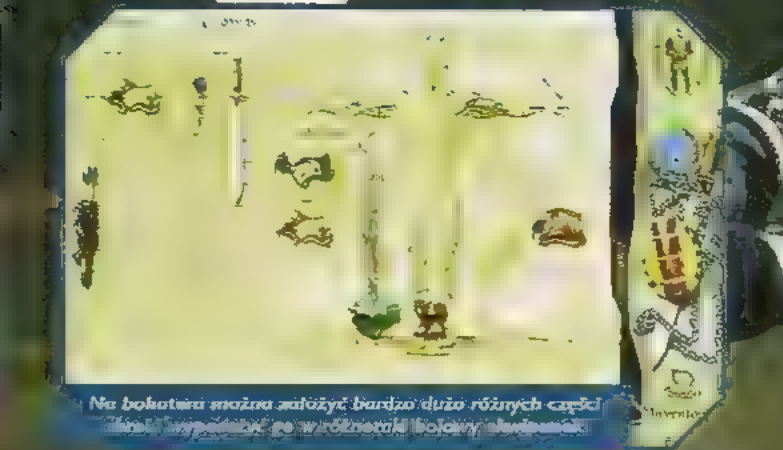
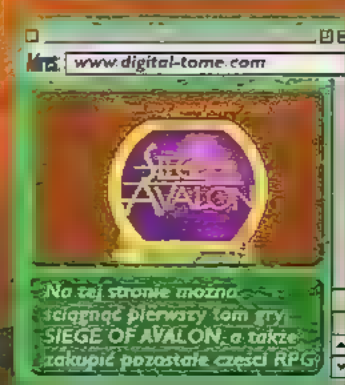
nałym wojownikiem (niewygodny pancerz zdecydowanie ogranicza jego zdolności rzucania czarów), ale znajomość szermierki może okazać się nieoceniona.

Kolejny stały element gier fabularnych to Bohaterowie Niezależni. Postacie spotkane w SIEGE to zamkowi knechci, rycerstwo, kupcy i buntujący się niekiedy chłopci. Z niezależnymi postaciami można porozmawiać (wybór pytań i odpowiedzi zależy od ciebie), a z niektórymi pohandlować. Są także bohaterowie do wynajęcia, czyli postacie, które można przyłączyć do drużyny. W SIEGE OF AVALON może ona liczyć do sześciu osób (łącznie z tobą). Wszystkim członkom twojej grupy możesz wydawać specjalne polecenia w stylu „Lecz rannych towarzyszy”, czy „Atakuj wroga, który walczy ze mną” (faktycznie autorzy gry musieli lubić FALLOUTA).



Engine gry to dwuwymiarowy rzut izometryczny. Grafika w SIEGE OF AVALON prezentuje się dobrze, a na szczególną pochwałę zasługują stroje postaci, które odzwierciedlają średniowieczny rymunek bojowy. Jest to chyba pierwsza RPG fantasy, w której zamek wygląda jak zamek, a rycerz jak rycerz.

Opisany powyżej rozdział jest dopiero pierwszą odsłoną sagi. Kolejne części (tak, tak, to w końcu gra-książka) będą pojawiać się sukcesywnie, w ciągu kolejnych miesięcy. Zostały one podzielone na Główne i Dodatkowe. Główne to te, które trzeba „przejsć”, aby ukończyć grę i jest ich trzy (rozdziały I, II i VI). Pozostałe są po prostu pobocznymi wątkami, które umożliwiają zapoznanie się z nowymi lokacjami czy rozwinięcie umiejętności swojej postaci. Niestety, za darmo możesz otrzymać tylko pierwszy rozdział SIEGE OF AVALON. Pocięszający jest jednak fakt, że cena pozostałych nie zbija z nóg – za każdą kolejną część tej gry musisz bowiem zapłacić 9,95\$.



PC

A

Siege of Avalon

RPG

0 zł

Digital Tome

1 gracz

Min: Pentium 300 MHz, 32 MB RAM, 320 MB HD

Zal: Pentium II 450, 64 MB RAM, 320 MB HD

Grafika

Dźwięk

Frąda

W rozrę memie oddane kłmdu: strojów epoki Średniowiecza

grafika mogłaby być lepsza, przydałoby się więcej postaci do wyboru

Jeśli masz dosyć amerykańskiej wirji Średniowiecza, to SIEGE OF AVALON może być dla Ciebie młd niepodważ

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz” Jurewicz

STEEL PANTHERS:

Przeglądając oferty wydawców gier można odnieść wrażenie, że zapomnieli oni o miłośnikach strategii turowych. Szczególnie pokrzywdzone są gry, przedstawiające wydarzenia II Wojny Światowej

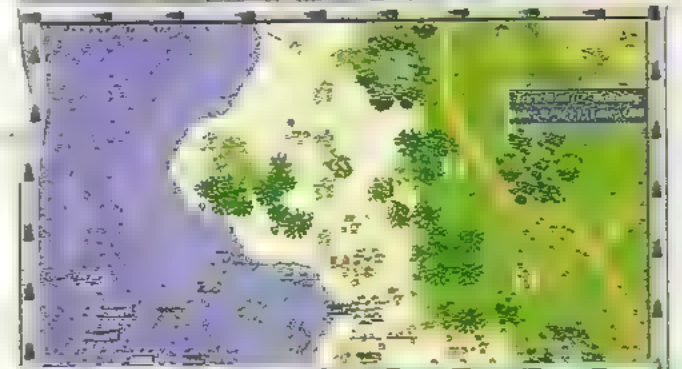
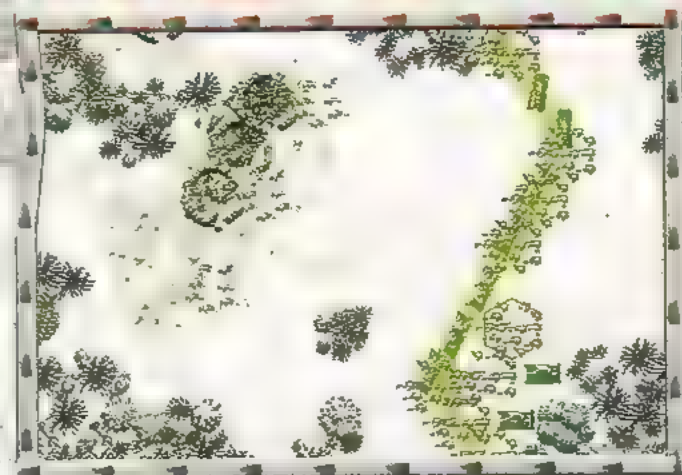
Od czasu pojawienia się na rynku CLOSE COMBAT 3 naprawdę ciężko znaleźć nową wartościową pozycję. Jednak i miłośnicy komputerowych gier strategicznych mogą cieszyć się z wiadomości o reanimowaniu, znanej wszystkim miłośnikom gatunku, doskonałej gry STEEL PANTHERS. Odmłodzona wersja tego przeboju, zatytułowana STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR, tematyką i skalą dowodzenia nawiązuje do pierwszej części serii. Pozwala na odtworzenie dowolnych działań wojennych w latach 1930-49. Podstawową jednostką w grze jest drużyna piechoty, działko lub jeden pojazd. W stosunku do poprzednich wersji dokonano jednak wielu poprawek. Między innymi uwzględniono wpływ warunków pogodowych na działania wojenne, urealniono skuteczność ciężkiej artylerii, poprawiono charakterystyki poszczególnych jednostek i sztuczną inteligencję. Dodano także kilka nowych elementów, jak np. desanty spadochronowe i szybowcowe oraz możliwość umieszczania na tyłach przeciwnika oddziałów partyzanckich. Nowa wersja SP nie jest jeszcze oczywiście doskonała (a któż jest...), pozostało jeszcze trochę błędów i niedociągnięć, ale i tak to już spory postęp.

Przeglądając się grze od strony technicznej łatwo zauważyć, że powstała ona w oparciu o „zmoderni-

zowany” engine STEEL PANTHERS 3. Jest to więc turowa strategia, rozgrywająca się na planszy podzielonej na hekasy. Zwiększono liczbę zapisywalnych scenariuszy (do 1000) i kampanii (do 32). Dodano także możliwość rozegrania długiej kampanii (long campaign), obejmującej całą II wojnę światową. Od strony graficznej nastąpiła jedna poważna zmiana. SP:WaW działa teraz również w rozdzielczości 800x600. Znacznie więcej poprawiło się w oprawie dźwiękowej gry (brzmi ona teraz po prostu fantastycznie). Na zakończenie jeszcze dwie dobre wiadomości i jedna zła. Po pierwsze, STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR to już gra lepiej dostosowana do systemu Windows. Skończyła się więc problematyka z jej zawieszaniem się. Po drugie, firma Matrix Games rozdaje ją za darmo. Z tym związana jest jednak również ta zła wiadomość. Grę, jak na razie, można ściągnąć tylko z Internetu. Instalator zajmuje 300MB, w związku z czym cały proces może być długotrwały i kosztowny.

Nowe wcielenie STEEL PANTHERS to na pewno pozycja godna polecenia. Pomimo drobnych niedociągnięć i wynikających z konstrukcji gry uproszczeń, jest najciekawszą pozycją, jaką pokazała się na rynku wojennych strategii w ciągu ostatnich kilku miesięcy. Dla miłośników gatunku powinna być pozycją obowiązkową.

WORLD AT WAR



PC

Steel Panthers: World at War
Strategia z II Wojny Światowej

0 zł Matrix Games 1-4 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM
Zalecane: Pentium 200MHz, 64 MB RAM

Grafika Dźwięk Frekwencja

Poprawiony mechanizm gry, nowa dźwiękowa
Brak dystrybucji poza kosztownym ściągnięciem gry z Internetu

Niezwykłe ciekawa strategia dla miłośników II Wojny Światowej. Lubiś strategię? Wtedy zobacz, jak było w okopach pod Stalingradem.



MANGA WANeko

LOCKE SUPERCZŁOWIEK



TO KAWAŁEK NAPRAWDĘ Dobrej FANTASTYKI!
CZY WIECIE KIM JEST ESP-er? TO CZŁOWIEK OBDARZONY
NIEZWYKŁYMI ZDOLNOŚCIAMI PSYCHICZNYMI (z ang.
extrasensory perception). WYKORZYSTUJE JE WALCZĄC
W IMIENIU Niepoprawnej Ludzkości CZŁOWIEK BOWIEM,
MIMO UPŁYWU LAT I POSTĘPU TECHNIKI, NIE STAŁ SIĘ
ANI LEPSZY, ANI MĄDRZEJSZY! DLATEGO ZAWSZE
SĄ POTRZEBNI TACY JAK LOCKE. BOHATER MANGI NIE JEST
ANI WSZECHWIEDZĄCY, ANI WSZECHMOCNY. NIE ZAWSZE WIE,
CZY POSTĘPUJE WŁAŚCIWIE I CZY BRONI SŁUSZNEJ SPRAWY.
KOMIKS NIE STAJE SIĘ PRZEZ TO MNIEJ CIEKAWY, PRZECIWNIE...
PRZEKONAJCIE SIĘ SAMI.



CZEŚĆ, MICHAEL!



**TO MANGA
DLA MIŁOŚNIKÓW KOTÓW,
ALE NIE TYLKO DLA NICH.**
JESTEŚ ZESTRESOWANY? - WYLUZUJ SIĘ!
KUP MICHAELA I ZAPOMNIJ O KŁOPOTACH! ŚMIEJ SIĘ Z NAM!
SERIA PRZEDSTAWIA ZABAWNE PERYPETIE
KOTA MICHAELA, JEGO RODZINY I JEJ WŁAŚCICIELI.
KOMIKS TEN PORÓWNYWANY BYWA Z GARFIELDDEM.
MIMO TO MICHAEL GARFIELDEM NIE JEST.
CAŁY CZAS POZOSTAJE SOBĄ! TA MANGA
TO ZNAKOMITE REMEDIUM NA NUDE I CHANDRĘ.
ŚWIETNA ZABAWA DLA CAŁEJ RODZINY!



TU DETEKTYW JEŻ



**TO PIERWSZA W POLSCE GEKIGA
(MANGA DLA DOROSŁYCH!)**
BOHATERAMI KOMIKSU SĄ PRACOWNICY MAŁEJ AGENCJI
DETEKTYWISTYCZNEJ W TOKIO I ICH KLIENCI.
JAKIE SPRAWY ROZWIĄZUJĄ MŁODZI DETEKTYWI?
PRZECZYTAJCIE, A PRZEKONACIE SIĘ SAMI.
CO RÓŻNI ICH OD DZIELNYCH POSTACI W STYLU FILIPA
MARLOWE? POTRAFIĄ SIĘ POSTAWIĆ W SYTUACJI
OSKARŻANYCH I POSZUKIWANYCH, BO PRÓCZ TEGO,
ŻE SĄ DETEKTYWAMI MUSZĄ CZASEM PRZEISTACZAĆ SIĘ
W LEKARZY LUDZKICH DUSZ...



ハロー張りネズミ

SZUKAJCIE w kioskach RUCH-u, Jard-pressu, Inmedio, EMPiK-ach, księgarniach Matras
i innych punktach, których listę znajdziecie na stronie internetowej www.yo.rim.or.jp/~waneko/
ZNAJDZIECIE TAM TAKŻE WYGODNY FORMULARZ ZAMÓWIEŃ

e-mail: waneko@yo.rim.or.jp, fax 0 22 864 67 90, w godz. 9⁰⁰-20⁰⁰ tel./fax: 0 22 628 31 22

Ronaldo

V-FOOTBALL

Piłki nożnej nigdy nie dość. Dzięki RONALDO-V-FOOTBALL piłkarskie święto może trwać wiecznie

Kim jest Brazylijczyk Ronaldo, wie chyba każdy kibic. A to, że doczekaliśmy się gry sygnowanej jego imieniem, nie powinno nikogo dziwić.

Produkt ten oferuje naprawdę wiele możliwości. Pozwala rozgrywać mecze towarzyskie, wziąć udział w turnieju wytrzymałości (ENDURANCE), który jest prawdziwym testem nerwów (trzeba pokonać po kolei dziesięć najlepszych drużyn). Jest także opcja TOURNAMENT, czyli puchary krajów i kontynentów. Na koniec pozostaje V-CUP TOURNAMENT, czyli Puchar Świata.

Sama rozgrywka w RONALDO-V-FOOTBALL powinna zadowolić każdego fana piłki nożnej. Teraz ty decydujesz o strategii swojego zespołu. Masz do wyboru charakterystyki wszystkich zawodników. Każdy z nich został opisany współczynnikami, takimi jak szybkość, wytrzymałość, celność, siła strzału czy umiejętność „wejścia” i odebrania przeciwnikowi piłki. Na podstawie tych danych wybierasz formację, w jakiej chcesz rozegrać mecz, selekcjonujesz napastników i obrońców, ustalasz formy ataku i defensywy. Pozostaje ci jeszcze wybrać boisko, porę dnia czy nocy, o której chcesz grać, a także ustalić pogodę (szkoda, że w prawdziwych meczach menedżerowie nie mają takiego wyboru). Później rozpoczyna się mecz.

Spotkanie może trwać 3, 5 albo 10 minut – to też zależy tylko od ciebie. Przewidziano także dogrywki i rzuty karne, jeśli są potrzebne. Sama zaś gra do łatwych nie należy, trzeba się sporo napocić, żeby wykiwać przeciwnika i znaleźć się pod jego bramką. Strzelenie gola to inna bajka. Niestety, gdy przeciwnik przejmie piłkę, ty zaczniesz tracić po kolei swoich ludzi. Jak to? Otóż bardzo często próba wykopania piłki rywalowi kończy się czerwoną kartką. I tak w ciągu minuty twoja drużyna może zostać uszczuplona do ośmiu zawodników.

Do dyspozycji masz około 64 drużyn z całego świata, możesz też wybrać kontynent, na którym chcesz rozgrywać mecz. Grafika stoi na wysokim poziomie, animacje piłkarzy zostały wykonane naprawdę dobrze. Dodatkowo możesz wybrać taki kąt ustawienia kamery, który najbardziej ci odpowiada. Jeśli chodzi o dźwięk, to postarano się, aby odgłos piłki odbijającej się od poprzeczki był taki jak w rzeczywistości, a rytmy samby dodają spotkaniom brazylijskiego kolorytu.



Jeszcze dwie minuty do końca meczu, a rezultat 2:1. Publiczność szaleje... Napięcie rośnie...



Atomowy strzał na bramkę



Znakomita akcja podbramkowa po dośrodkowaniu, zaraz będzie gol!



Wielka radość po zdobyciu bramki. Pierwsze miejsce w lidze jest już zapewnione...



Ronaldo – wielka gwiazda brazylijskiego zespołu

PSX A

Ronaldo V-Football
Brazylijska Piła

189 zł Infogames / Playstation 1-2 graczy

- Wykorzystuje: Memory Card

Grafika 5 Dźwięk 5 Fajda 5

- Gracz ma dużo możliwości wyboru, kontroluje piłkarzy i jest po prostu menedżerem zespołu
- Czerwone karty dawane przy błędach naprawdę przesadza...

Ta gra dzięki łatwemu sterowaniu i dużym możliwościom wyboru powinna się znaleźć na półce każdego kibica piłki nożnej.

GTA 2

Pamiętacie jeszcze ten hit? Czas poszperać w szufladach i odkurzyć płytkę z GTA 2.

Nareszcie pojawił się dodatek polonizujący

Czym jest GTA 2, nie trzeba chyba nikomu mówić. Ale – tak na wszelki wypadek – przypomnijmy. Jesteś kierowcą i złodziejem samochodów. W amerykańskim mieście bliskiej przyszłości liczy się tylko twoja zła reputacja, dlatego też musisz udowodnić szefom prze-

stępczego świata, ile jesteś wart. Musisz podjąć decyzję, do której organizacji się przyłączyć. Do Yakuzy, czy może do Zaibatsu. A gdyby tak wykiwać jednych i drugich, i zaoferować swoje usługi Loonym? Cóż, każdy wybór ma dobre i złe strony. A mafia nie wybacza nigdy.

Przebieg samej rozgrywki to nieustające pościgi, kradzieże aut, strzelaniny, napady na banki i inne przyjemne strony gangsterskiego życia. Ty, jako wolny strzelec, odbierasz zlecenia korzystając z budki telefonicznych, a następnie wsiadasz w swoje (no TERAZ twoje) auto i gnaś. Misje w GTA 2 są różniczo-

WERSJA
POLSKA



W czasie jazdy po mieście nie obowiązuje cię ruch prawostronny...



...nie musisz też zatrzymywać się, aby przepuścić pieszych

GTA 2
Gangsterska Gra Akcji

99 zł Take 2 / Play it! 1 gracz

Min: Pentium 200, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zalec: Pentium II 300, 64 MB RAM, 320 MB HD

Grafika Dźwięk 5 Frajda

Dośkonały klimat, pomysły i nieustająca akcja

Niestety, gra zniknęła się już zastrzeżona

GTA 2 to mocna, dynamiczna i kontrolowana gra akcji, szkoda tylko że polska wersja pojawiła się tak późno...

V-BEACH VOLLEYBALL

Jak wakacje, to wakacje. Specjalnie do tego numeru przygotowaliśmy więc coś z letnich sportów, a mianowicie V-BEACH VOLLEYBALL, czyli piłkę plażową

Jeśli nad Bałtykiem słońce jest trochę za mało, najlepiej przenieść się do gorącej Kalifornii czy może do Brazylii albo innej stolicy siatkówki plażowej.

W tej grze możesz wybrać rozegranie pojedynczego meczu, albo wzięcie udziału w rozgrywkach o puchar. Do dyspozycji są drużyny męskie, żeńskie i mieszane. Gra jest ciekawa, ale trudna, ze względu na to, że uczestniczy w niej tylko dwóch

zawodników po każdej ze stron. Ty zaś sterujesz jednym. Masz do dyspozycji całą gamę różnych zagrań i trików, takich jak „pady”, czyli rzuty całym ciałem za piłką czy możliwość zagrywania głową, barkiem i łokciem.

Gra wciąga. Trzeba się tu bardzo natrudzić, aby rozgryźć poczynania przeciwnika. Musisz uważnie obserwować jego ruchy, aby móc przewidzieć, co zamierza. Odrębna sprawa to umiejętność zaskoczenia rywala.

A nie jest to bynajmniej łatwe. Trzeba opracować swoją własną taktykę. Wszystko jedno, czy będzie ona polegała na ataku z drugiej piłki, czy na zagraniach specjalnych – ważne, żeby była skuteczna.

Grafika w V-BEACH VOLLEYBALL nie jest rewelacyjna, ale utrzymuje dość wysoki poziom. Animacje zawodników wykonano za to bardzo starannie (skoki, rzuty i piasek przyskakiujący spod nóg).



Gorąco jak na plaży. Że też komuś w taką pogodę chce się grać w piłkę...

V-BEACH VOLLEYBALL
Siatkarska W. i L. W. Wydawn.

tel. nifogames/SONY 1 2 graczy

Wykorzystuje: Memory Card

Grafika Dźwięk Frajda

Możliwość stworzenia własnego zawodnika i różnorodność specjalnych zagrań

Grafika i dźwięk mogłyby być lepsze, gra nie należy do najłatwiejszych

Gra jest przeznaczona dla wytrawnych zawodników. Trzeba się wykazać refleksem i odpowiednimi zamiarami przeciwnika



Siatkówka plażowa to, wbrew pozorom, bardzo trudna konkurencja sportowa



Wystarczy chwila nieuwagi, a piłka ląduje na piasku. Trzeba być czujnym

TEST

RADIKAL BIKERS

Ze też praca
roznosiciela pizzy
może być aż tak
frustrująca...

Czy marzyłeś kiedyś, aby zostać roznosicielem pizzy? Zapewne nie, ale gdy zagrasz w RADICAL BIKERS dowiesz się, że gnanie na motorowerze z dwiema pepperoni w bagażniku może być zabawne

Fabula gry, co by tu dużo mówić, jest prosta jak budowa cepa. Gracz wybiera sobie jedną z kilku postaci, wsiada na swój motorower i... rozwozi pizzę. Pod względem konstrukcji i humoru RADICAL BIKERS bardzo przypomina znaną i lubianą CRAZY TAXI. Wszystko jest tu nieco szalone. Nie chodzi bynajmniej o to, aby tak po prostu dowieźć pizzę do klienta. O nie, trze-

ba to zrobić w określonym czasie (w RADICAL BIKERS pizza stygnie w ciągu jakichś 60 sekund), no i oczywiście wyprzedzić konkurencję. Zasadniczo dwie drużyny roznosicieli pizzy bardziej przypominają młodzieżowe gangi niż pracowników pizzerii. Zabawa polega więc na szalonej jeździe po zatoczonych ulicach po to, aby u klienta być szybciej niż konkurencja.

W grze jest dużo uproszczeń. W sumie nie sposób pogubić się w mieście. Dlaczego?

Otóż każda trasa wygląda zasadniczo tak samo – należy jechać przed siebie, a w końcu dojechać się na miejsce. Sterowanie motorowerem też nie jest skomplikowane. Trzeba po prostu przez cały czas dodawać gazu i uważać, żeby na coś nie wpaść. Ale na ulicach – jak to na ulicach – korki. Pędzą samochody, autobusy, cysterny i wielkie ciężarówki. Na szczęście czołowe zderzenie motocyklisty z tirem nie kończy się niczym tragicznym. Ot, małe zamieszanie, ale po chwili można jechać dalej. Istnieją także drogi na skróty, tylko że niełatwo jest je znaleźć. Jeśli jednak zna się trasę, to człowiek już wie, że przez tunel można wjechać do starych kanałów i tamtędy przedostać się do innej części miasta.

RADICAL BIKERS jest trudną, a czasem wręcz frustrującą grą. Dzieje się tak dlatego, że twój przeciwnik ZAWSZE znajduje się kilka metrów przed tobą, a dogonić go i wyprzedzić – to nie lada wyczyn. Na szczęście na ulicach można znaleźć specjalne „dopalacze”, które dają np. turboprzyspieszenie. Teraz szanse się nieco wyrównują.

W RADICAL BIKERS znajduje się dwanaście poziomów, których nazwy są dosyć jednoznaczne: MARGERITA, CAPPRICIOSA, PEPPERONI i tak dalej. I to w sumie wszystko, jeśli chodzi o tę grę. Nie ma w niej, niestety, nic więcej. Nic, co mogłoby przyciągnąć do tego tytułu na dłużej. Po przejechaniu kilku tras gracz już wie, na czym to polega i zdaje sobie sprawę, że RADICAL BIKERS nie mogą go niczym zaskoczyć.

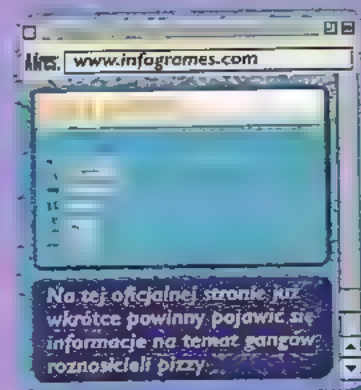
Strach odebrać pizzę od takich dostawców...



W mieście jak zwykle wielkie korki i tłok na wszystkich ważniejszych ulicach



Jeszcze tylko 37 sekund... PIZZA zaraz wystygnie, więc gaz do dechy



Radical Bikers
Wyscig Diabła
189 zł Infogrames/SONY 1-2 graczy
Wykorzystuje Memory Card
Grafika Dźwięk Frajda
Szalone tempo jazdy po zatłoczonych ulicach odrobina humoru
Wszystko jest uproszczone, a mimo to z tego pomysłu zrobić naprawdę wciągającą grę
Jest to gra w której rozwijasz pizzę i musisz to zrobić szybciej niż konkurencja. Niestety, rozgrywka jest banalna i monotonna



Kamery internetowe

od środka...

Wzrost przepustowości Internetu sprawił, że przekazywanie obrazu za pośrednictwem Sieci staje się coraz bardziej popularne

AKCJA!
W konkursie CLICK! i firmy CREATIVE LABS możecie wygrać kamerę WEBCAM GO PLUS! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 VIII 2000 przysłały na adres redakcji kartki pocztowe z kuponem konkursowym i odpowiedziały na pytanie:
Czym różni się WebCam Go Plus od WebCam Go? (wymień 3 różnice)

Obudowa

● W jej wnętrzu mieści się „mózg” kamery. Światło wpadające przez obiektyw jest kierowane na światłoczułą matrycę CCD. Więcej o tym elemencie dowiesz się z ramki poniżej

Złącze

● Kamery internetowe podłączane są do komputera poprzez złącze USB. Tędy płyną zarówno informacje z kamery do komputera, jak i prąd zasilający urządzenie

Obiektyw

● Obiektyw kamery składa się z kilku soczewek ułożonych jedna za drugą.
● W nowoczesnych kamerach obiektywy mają regulowaną ogniskową, dzięki czemu szybko i łatwo można ustawić ostrość na wybranym obiekcie, bez potrzeby przestawiania kamery

Statyw

● Cała kamera nie posiada pełnej swobody ruchu, dlatego obiektyw montowany jest na ruchomym statywie. Umożliwia on regulację położenia obiektywu zarówno w pionie, jak i w poziomie, co pozwala na łatwe wybranie kadru, jaki chcesz pokazać internetowym znajomym

Podstawa

● Kamera to delikatne urządzenie i należy się z nim obchodzić ostrożnie. Zazwyczaj posiada ona przyssawki albo podstawkę wykonaną z ciężkiego materiału, które mają zapewnić stabilność pracy urządzenia

Włącznik migawki

● Niektóre kamery mogą działać jak cyfrowy aparat fotograficzny – ten guzik działa wtedy jako spust migawki. Pstryk... i zdjęcie gotowe!

Dioda

● Z boku albo z przodu obudowy znajduje się niewielka dioda. Jej zadaniem jest sygnalizowanie, czy kamera jest podłączona do prądu

Matryca CCD

● Kamery internetowe działają na podobnej zasadzie jak zwykłe kamery wideo. Światło słoneczne (albo sztuczne) odbija się od obiektu i trafia do obiektywu kamery. Tam kierowane jest na specjalną, światłoczułą matrycę CCD (Charge Couple Device). Znajduje się na niej bardzo dużo niewielkich światłoczułych sensorów. Pod wpływem padających promieni światła sensory wytwarzają impulsy elektryczne, które z kolei zamieniane są przez matrycę na postać cyfrową, zrozumiałą dla komputera. Dzięki temu możliwe jest później obejrze-

nie zarejestrowanego przez kamerę obrazu na ekranie monitora i przesłanie go Internetem.

● Dzięki nowoczesnym kamerom możesz zarówno zapisywać całe filmy, jak i robić pojedyncze zdjęcia. Przeważnie maksymalna „wydajność” takiego sprzętu jest rzędu 20-25 klatek na sekundę, a najlepsze kamery potrafią osiągnąć nawet 30 klatek na sekundę.

● Jeśli chodzi o rozdzielczość obrazu, to przeważnie maksimum jest 640x480 punktów, choć niektóre kamery pracują również w trybie 800x600.

KAMERY INTERNETOWE

Komunikacja przez Internet staje się coraz popularniejsza. Do tej pory miała ona jedną podstawową wadę – w żaden sposób nie mogłeś zobaczyć swojego rozmówcy. Ten problem można prosto wyeliminować. Wystarczy kupić kamerę internetową i uruchomić tryb video konferencji

Ostatnio na rynku pojawia się coraz więcej specjalnych kamer, umożliwiających Internautom nie tylko kontakt poprzez odpowiedzi wpisywane z klawiatury, ale także „oglądanie się” na ekranie monitorów.

Już za niecałe 300 zł możesz stać się posiadaczem niewielkiej kamery internetowej, która oprócz sieciowych pogaduszek oferuje także bardzo wiele innych interesujących możliwości. Zgrane filmy można wykorzystywać w przygotowywanych przez siebie prezentacjach, lub „włożyć” je do albumu rodzinnego, zawierającego nie tylko fotografie, ale także krótkie animacje z tobą w roli głównej. Zrobione przed chwilą ujęcie możesz od razu umieścić na własnej stronie WWW i to bez wykorzystania skanera lub urozmaicić nim e-maila czy zwykłą listę. Instalując dodatkowe oprogramowanie możesz także w prosty i tani sposób zmienić swojego peceta w urządzenie alarmowe. Ustawiona w odpowiednim miejscu i zaprogramowana



Niektóre kamery tylko wyglądają jak cyfrowe aparaty fotograficzne...

na wykrywanie ruchu kamera internetowa wykryje każdego intruza (co sprawdziliśmy w budynku, gdzie mieści się redakcja CLICK!).

Gdzie to podłączyć?

Obecnie większość oddzielnie kupowanych kamer podłączana jest do portu USB (Universal Serial Bus). Jest to niewielkie prostokątne gniazdo, znajdujące się w komputerach z płytą główną ATX z tyłu obudowy, bezpośrednio poniżej wtyczek myszy i klawiatury. W nowszych płytach, wykonanych w standardzie AT, port USB wyprowadzany jest przez spe-

cialny kabel w miejscu przeznaczonym na karty rozszerzeń, podobnie jak np. port drukarki. Niektóre starsze modele komputerów nie posiadają kontrolera USB i aby móc korzystać z obsługujących go kamer należy dokupić specjalną kartę kosztującą ok. 100 zł. Do przekazywania głosu potrzebny jest mikrofon, podłączany do karty muzycznej. Niektóre kamery są wyposażone w niego od razu, dzięki czemu unikniesz kolejnego wydatku oraz używania jednego dodatkowego kabla, bowiem złącze USB oprócz obrazu potrafi służyć także do przekazywania i dźwięku. Zastosowanie złącza USB nie jest tylko kwestią mody czy fantazji producentów. Oferuje ono znacznie wyższy transfer danych niż

Dobrze zaprojektowana podstawka jest też bardzo ważna

CHECK 43

Dyski

...te duże i te malutkie

Zwykła stacja dysków, mimo że nadal stosowana w PC, jest już zabytkiem. Wolna, zawodna i niewielkiej pojemności częściej denerwuje, niż służy do czegoś pożytecznego

Stacja dyskietek 3,5" o pojemności 1,44 MB jest standardowym wyposażeniem prawie każdego współczesnego PC. Masowa produkcja płyt CD ograniczyła jej rolę wyłącznie do przenoszenia niewielkich plików pomiędzy komputerami, co – ze względu na coraz większe rozmiary plików – staje się coraz trudniejsze. Rozwiązaniem tego problemu są nośniki o większej pojemności.

TROCHĘ HISTORII

Historia stacji dyskietek sięga czasów komputerowej prehistorii. Pierwsze jej projekty pojawiły się bowiem pod koniec lat sześćdziesią-

tych. Ten wynalazek przypisuje się amerykańskiemu inżynierowi Alanowi Shugartowi, późniejszemu współzałożycielowi firmy Seagate – obecnie jednego z największych producentów dysków twardych. Pierwsze dyskietki były naprawdę ogromne – miały średnicę aż 8 cali (20 cm) i pojemność będącą ułamkiem współczesnych wielkości. W miarę nowoczesnych napędów 5,25" pojawiły się w 1974 roku, oferując 320KB, a ich późniejsza udoskonalona wersja z 1984 roku aż 1,2 MB. W międzyczasie na rynku pojawiły się całkiem już zapomniane napędy 3-calowe, w Polsce spotykane w 8-bitowych komputerach Amstrad.

Taka stacja dysków w danym momencie potrafiła

czytać tylko dane z jednej strony dyskietki. Aby skorzystać z informacji zapisanych po drugiej stronie dysku, trzeba było go wyjąć i włożyć w odwrotny sposób (podobnie jak w magnetofonie), co czyniło pracę na tym komputerze bardzo niewygodną. Wszystkie współczesne stacje dysków posiadają podwójny zestaw głowic, co zaoszczędza kłopotów związanych z przekładaniem dyskietki.

Dzisiaj standardowa stacja dysków 3,5" HD jest chyba jedynym elementem współczesnego komputera, który oparł się trendowi ciągłych modernizacji. Stacje dysków nie zmieniają się od ponad 13 lat, jest to swoisty rekord. Obecnie stosowane modele są praktycznie takie same jak ich odpowiedniki z końca lat osiemdziesiątych, kiedy to firma IBM po raz pierwszy umieściła je w swoich komputerach. Wprawdzie w 1989 roku pojawiły się udoskonalone napędy ED o po-

jemności 2,88 MB, jednak z powodu zbyt wysokiej ceny dyskietek, jak i samej stacji, szybko odeszły w zapomnienie.

Wszystkie modele stacji dysków, zarówno te 5,25- jak i 3,5-calowe wykorzystują tę samą zasadę działania – opartą na magnetycznym zapisie danych.

TROCHĘ MAGNETYZMU

Trochę inną metodę zapisu danych zastosowali konstruktorzy napędu LS-120. Wygląda on jak wewnętrzna stacja dysków. Dzięki połączeniu optycznej, jak i magnetycznej technologii, potrafi odczytywać i zapisywać zwyczajne 3,5-calowe dyski. Magnetoopryczny dysk LS-120 mieści, jak sugeruje nazwa, 120 MB danych, a dzięki zgodności z większością płyt głównych można nim zastąpić stację dysków, ustawiając go jako napęd „A:”. Kilku producentów komputerów próbowało lansować LS-120 jako następcę stacji dysków, umieszczając go w standardowym wyposażeniu swoich pecetów. Jednak zbyt wysoka cena samego urządze-

ZipCD – wśród oferowanych przez firmę Iomega pamięci masowych nie mogło zabraknąć nagrywarki płyt CD-R i CD-RW

Iomega klik! ma szansę opanować rynek cyfrowych aparatów fotograficznych



TELEWIZOR

jako monitor?

W zamierzonych czasach wszystkie komputery podłączało się do telewizorów. Ten bardzo prosty i zarazem tani sposób był jednak powodem frustracji reszty domowników, nie potrafiących zrozumieć, czemu jakaś gra jest ważniejsza od kolejnego odcinka ich ukochanego serialu

Na szczęście dzisiaj ten problem masz z głowy i nie musisz wypędzać z domu rodziny, żeby spokojnie rozkoszować się ulubioną grą. Od tego masz przecież monitor, szkoda tylko, że taki mały. Obecnie standardem jest 15 cali, choć nadal spotyka się popularne czternastki, część szczęśliwców posiada znacznie większe siedemnastki. O monitorze 21 czy 25" większość graczy może jedynie pomarzyć. A przecież prawie u każdego stoi telewizor o tak dużym kineskopie. Czy nie można go wykorzystać jako ogromnego monitora? Są na to dwa stosunkowo proste sposoby. Możesz kupić kartę graficzną, wyposażoną w tzw. TV OUT, czyli wyjście telewizyjne. Jest niewiele droższa od jej zwykłego odpowiednika, a ma o wiele większe możliwości. Wadą takiego rozwiązania jest kiepska jakość obrazu uzyskiwanego na ekranie telewizo-

ra. Większość kart z TV OUT-em łączy się bowiem z telewizorem poprzez zwykłe złącze antenowe, które bynajmniej nie należy do najnowszych rozwiązań konstrukcyjnych. Jeśli więc zależy ci na jakości, będziesz musiał kupić specjalne urządzenie, tzw. konwerter umożliwiający wyświetlanie obrazu z komputera na zwykłym telewizorze. Podłącza się go do standardowego złącza monitora na karcie graficznej. W ten sposób można równocześnie korzystać zarówno z monitora, jak i z pełniacego jego funkcję telewizora. Ogromną zaletą konwerterów jest ich bardzo prosty montaż oraz zasada działania, umożliwiająca pracę bez potrzeby instalacji jakichkolwiek sterowników. Wystarczy tylko wyłączyć komputer i podłączyć odpowiednie kable, co zajmuje dosłownie dwie minuty i już możesz podziwiać pulpit Windows na kineskopie swojego telewizora.

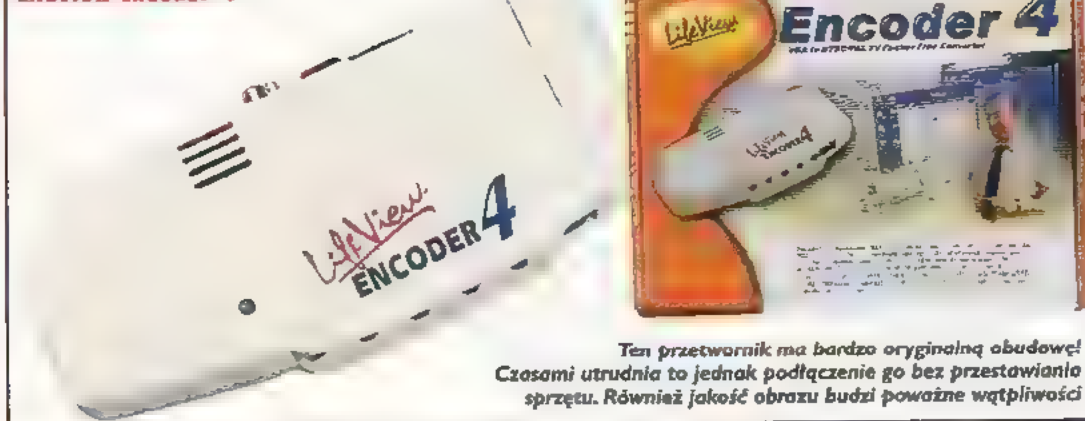


Przezorny zawsze ubezpieczony

Posiadanie takiego urządzenia zabezpiecza cię przed skutkami niespodziewanej awarii monitora, a co za tym idzie wymuszonej abstinencji komputerowej. Jeśli twój monitor odmówi posłuszeństwa, nie będziesz skazany na bezczynne czekanie aż fachowcy rozwiążą ten problem. Jeżeli jesteś szczęśliwym

posiadaczem konwertera, to po prostu podłączasz odpowiednie kable do komputera i możesz grać, wykorzystując telewizor. Oczywiście musi on przynajmniej posiadać złącze Composite Video lub SCART (tzw. EURO). Najlepszym rozwiązaniem jest oferujące najwyższą jakość złącze Super Video (S-VHS), używane np. przez nowocześniejsze magnetowidy czy kamery. Możliwości poszczególnych konwerterów są bardzo różne, zależnie od konkretnego modelu i jego ceny. Najprostsze (i oczywiście najtańsze) modele (takie jak np. LifeView Encoder 4) w zasadzie nie oferują nic poza prostą regulacją podstawowych parametrów wyświetlanego obrazu, takich jak np. jego wielkość czy umiejscowienie na kineskopie. To w zasadzie wszystko, co jest potrzebne do zwykłych domowych zastosowań, takich jak np. granie na dużym kineskopie telewizora czy nagrywanie obrazu komputerowego na kasety wideo (np. z dedykacją przed filmem). Bardziej wymagających użytkowników powinny zadowolić bardziej zaawansowane modele, posiadające bardzo dużo

LifeView Encoder 4



Ten przetwornik ma bardzo oryginalną obudowę! Czasami utrudnia to jednak podłączenie go bez przedstawiania sprzętu. Również jakość obrazu budzi poważne wątpliwości



AVerKey 300

Dołączony pilot pozwala regulować parametry pracy z dalszej odległości

dodatkowych funkcji, takich jak np. stop klatka czy powiększenie dowolnie wybranego obszaru. Większość profesjonalnych modeli konwerterów przeznaczona jest do prezentacji biznesowych czy różnego rodzaju szkoleń, dlatego też posiada funkcję umożliwiającą wyeksponowanie wybranego fragmentu obrazu poprzez zaciemnienie pozostałego obszaru. Można także wykorzystać jako wskaźnik laserowy plamkę świetlną czy podkreślić jakiś obiekt, np. linię tekstu, na którą chcesz zwrócić uwagę. Oczywiście wszystkie funkcje są dostępne poprzez pilota, umożliwiającego zdalne sterowanie. Najciekawsze funkcje oferuje model AVerKey 500 firmy AVerMedia. Nietypowy jest już sam proces podłączania. Podczas rozpakowywania urządzenia w pudełku oprócz przewodów do telewizora, monitora i karty graficznej znajdziesz także kable, służące do podłączania konwertera do gniazda myszy, która z kolei łączy się z odpowiednim gniazdem na jego obudowie. Po uruchomieniu zestawu mysz działa zupełnie normalnie, cała ta plątania przewodów umożliwia bowiem wykorzystywanie pilota konwertera jako myszy. Pilot ma dwa dodatkowe przyciski odpowiadające prawemu i lewemu przyciskowi „gryzonia”, pomiędzy nimi umieszczone jest gumowe kół-

ko przypominające krzyżyk montowany w gamepadach. Również sterowanie kursorem jest podobne do zabawy przy pomocy padu i żadnemu graczowi (a szczególnie konsolowcom) nie powinno sprawić kłopotów. Urządzenie działa bez zarzutu nawet z większej odległości (do 7 metrów), umożliwiając „zdalną” obsługę komputera.

Uwaga! Sprawdź, zanim kupisz

Prawie wszystkie urządzenia, służące do wyświetlania obrazu z komputera na ekranie komputera, korzystają ze złącza Composite Video, wykorzystując przewody typu Chinch (identyczne jak w magnetowidach i tunerach telewizji satelitarnej), ale mają także złącze Super Video (wyglądem przypominające wtyczki myszek i klawiatur wykonanych w standardzie PS2). Niektóre modele pozwalają na korzystanie z najpopularniejszego w Polsce złącza SCART (EURO) – szerokiego, wielobokowego gniazda ściętego w prawym górnym rogu, w które wyposażone są praktycznie wszystkie nowo produkowane telewizory. Dodatkowo przy pomocy złącza EURO można doprowadzić do telewizora sygnał RGB. Dlatego przed kupnem upewnij się, czy dany model kon-

JAK KUPIĆ PRZETWORNIK I BYĆ ZADOWOLONYM?

■ LIFEVIEW ENCODER 4

Bardzo ładnie wyglądający przetwornik, niestety, jakość nie jest jego najmocniejszą stroną. Originalny kształt obudowy skutecznie utrudnia podłączenie urządzenia do większości komputerów. Posiadacze eleganckich biur z półeczkami na sprzęt będą zrozpaczeni – aby użyć LifeView trzeba przestawić PC na ziemię.

Również w porównaniu z konkurencją urządzenie to nie wypada najlepiej. Pracuje tylko w rozdzielczości 800 x 600 punktów, a jakość obrazu jest, delikatnie mówiąc, bardzo przeciętna.

NASZA OCENA:



JAKOŚĆ OBRAZU:



■ AVERKEY 300

Ten sprzęt jest naprawdę wart uwagi. Od początku zaskakuje możliwością pracy w wysokiej rozdzielczości, również bogate wyposażenie (p.o. komplet kabli) zasługuje na pochwałę. Jedynym mankamentem jest trochę zbyt krótki kabel łączący urządzenie z komputerem – gdyby tak jeszcze kilkanaście centymetrów więcej.

Również co do jakości obrazu nie można mieć praktycznie żadnych zastrzeżeń. Oczywiście tradycyjnie najlepsze efekty uzyskuje się korzystając z połączenia łączem S-VHS oraz EURO-RGB. Trochę gorzej jest przy użyciu kabla Chinch, ale to słaba strona wszystkich przetworników.

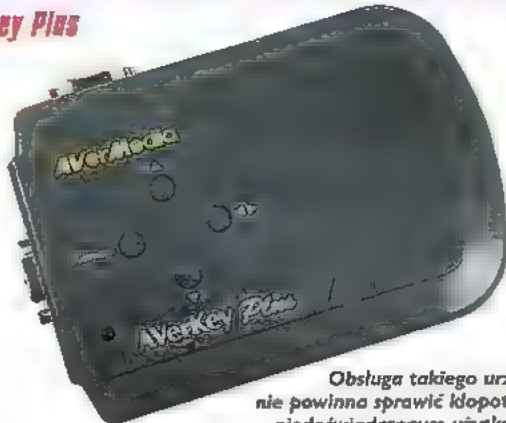
NASZA OCENA:



JAKOŚĆ OBRAZU:



AVerKey Plus



Obsługa takiego urządzenia nie powinna sprawić kłopotu nawet niedoświadczonym użytkownikom

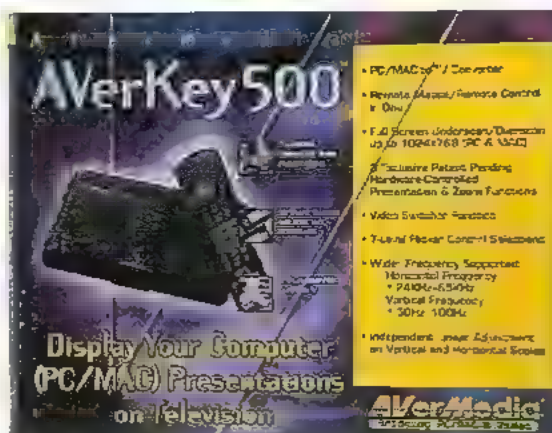
wertera będzie współpracował z twoim telewizorem. Jeśli nie jesteś pewien, w jakim standardzie są gniazda, zajrzyj do instrukcji obsługi lub po prostu obejrzyj tylną ściankę urządzenia. Wszystkie gniazda powinny być odpowiednio opisane. Zwróć też uwagę, czy kupowane urządzenie pracuje w europejskim standardzie PAL, niektóre modele przeznaczone na amerykański rynek mogą bowiem pracować w niespotykanym w Polsce systemie NTSC.

Powinieneś też sprawdzić jakość obrazu, uzyskanego dzięki przetwornikowi – unikniesz wtedy niemiłej niespodzianki po przyjeździe do domu. I jeszcze jedno – sprzęt znanych firm jest droższy, ale zwykle działa lepiej niż jego mniej utytułowani konkurenci. Bez względu jednak na markę musisz liczyć się ze sporym wydatkiem: LifeView Encode 4 kosztuje 290 zł, AVerKey Plus 450 zł, a AVerKey 300 i 500 odpowiednio 990 oraz 1300 złotych.

AVerKey 500



Niektóre modele przetworników posiadają naprawdę spore możliwości oraz całą masę złączy



INTERNET

MUZYKA Z INTERNETU

Nie istnieje chyba posiadacz komputera, który nie słyszałby o plikach MP3. Znacznie jednak mniej popularne, ale też przecież atrakcyjne jest... sieciowe radio

Transmisja dźwięku poprzez Sieć nie wydaje się niczym skomplikowanym – skoro można wysłać tekst czy obrazki, dokładnie tak samo powinno być z plikami audio. Niestety, to jest znacznie trudniejsze...

PROBLEMY, PROBLEMY

Każdy, kto kiedykolwiek bawił się dźwiękiem i nagrywał pliki audio wie, że zajmują one bardzo dużo miejsca na dysku. Nieskompresowany plik audio, zawierający około 4 minut muzyki nagranej z jakością płyty CD potrzebuje 32 MB na dysku. Jeśli chciałbyś go odtuchać na żywo z Sieci, twój modem musiałby odbierać dane z szybkością około 140 kilobajtów na sekundę, tymczasem najszybsze modemy osiągają co najwyżej 5.6 kilobajta na sekundę... Jedynym rozwiązaniem jest więc kompresja wysyłanych danych. Jednak i to nie jest tak łatwe, jak może się na początku wydawać. Zarówno kompresja, jak i dekompresja danych przy pomocy popularnych kodeków (np. MP3) zajmuje drogi cenny czas. Słuchając radia z Sieci raczej nie byłbyś za-

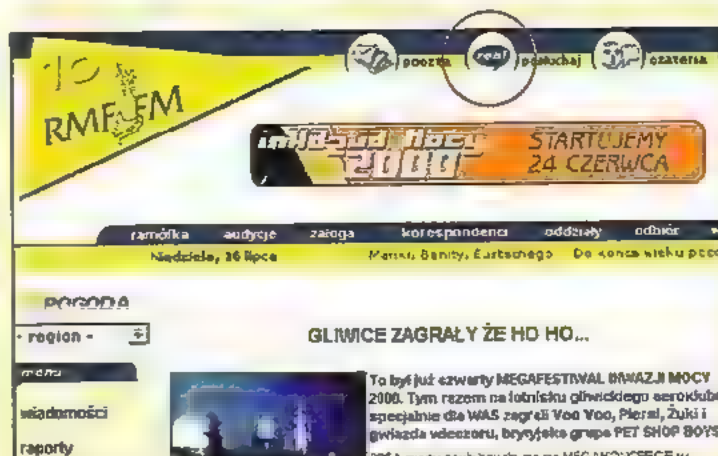
dowolony, gdybyś odsłuchiwał wiadomości z 5 – 10-minutowym opóźnieniem. W tym czasie komputery w stacji radiowej kompresowałyby dźwięk, rozsyłały go Siecią, a następnie twój PC odekodowałby sygnał. Po prostu koszmar. Aby więc uniknąć takich niespodzianek, sygnał audycji radiowych udostępnianych poprzez Internet wymaga specjalnego systemu kompresji i rozsyłania po Sieci oraz specjalnego oprogramowania do jego odtwarzania.

CIĘŻKIE TENDENCJE?

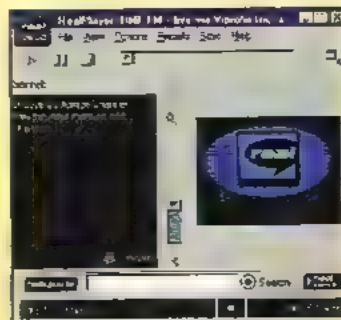
Pomimo, że większość rozgłośni internetowych nie pobiera opłat za słuchanie ich muzyki, nie wszystkie programy umożliwiające odbiór radia są za darmo. Dodatkowym utrudnieniem dla słuchaczy jest fakt, że stosowane standardy kompresji i nadawania muzyki nie są ze sobą zgodne, a producenci oprogramowania, jak to zwykle bywa, konkurują ze sobą i ani myślą o ujednoliceniu sposobu transmisji.

Jednym ze starszych programów oferujących obsługę Internetowego radia jest REALPLAYER firmy REALNETWORKS. Odtwarzacz ten w podstawowej wersji oferowany jest za darmo, za pełną wersję i dodatkowe oprogramowanie trzeba już zapłacić. Z powodu swojej długiej kariery w Sieci, RealPlayer zdołał opanować większość polskich stacji radiowych. W standardzie Real Audio możesz posłuchać np. RMF FM czy

stacje radiowe w Sieci



Największą zaletą RealPlayera jest to, że korzysta z niego większość rozgłośni radiowych – informuje o tym odpowiedni znaczek na stronie WWW



RealPlayer

Świetne narzędzie, nie tylko do słuchania muzyki w Sieci. Sam odtwarzacz w wersji podstawowej jest dostępny za darmo.

Adres WWW: <http://www.real.com>

Dostępny na:

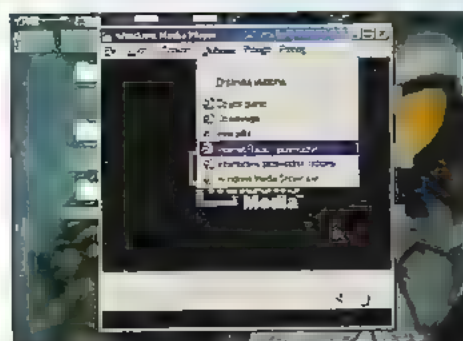
Nasza ocena:



popularnej Trójkę. Wystarczy mieć zainstalowany odtwarzacz, połączyć się z Siecią i poszukać na stronie WWW odnośnika z charakterystycznym znaczkiem RA. Najnowsze wersje RealPlayera umożliwiają także (przy pomocy przeglądarki internetowej) obsługę ruchomego obrazu (RealVideo) oraz... 360-stopniowych krajobrazów. Z tej ostatniej możliwości chętnie korzystają gospo-

darze miejscowości turystycznych – dzięki temu mogą zaprezentować całą panoramę okolicy.

Również Microsoft zainteresował się nową technologią. Zarówno WINDOWS MEDIA PLAYER 6.0, jak i jego najnowsza, siódma wersja, potrafią wyszukiwać i odtwarzać sygnał z nadających w Sieci stacji radiowych. Największą zaletą produktu Microsoftu jest oczywiście to, że jest darmowy. Nie bez znaczenia



Windows Media Player

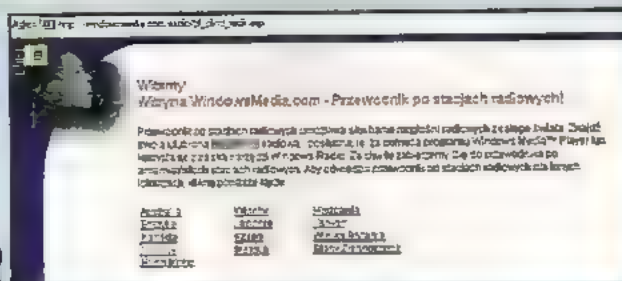
Dostajesz go za darmo wraz z Windows – to jego największa zaleta. Ma przede wszystkim odtwarzać pliki audio i wideo.

Adres WWW:

<http://www.microsoft.com>

Dostępny na:

Nasza ocena:



Na stronie z przewodnikiem po stacjach radiowych na próżno szukać Polski – widać według Microsoftu to zbyt egzotyczny kraj...

jest też fakt, iż jako sztandarowy, okienkowy odtwarzacz ma za zadanie odtwarzać wszystkie możliwe pliki multimedialne. Co prawda w praktyce czasem to się nie udaje, ale – nikt nie jest doskonały.

Jednym z ciekawszych, niezależnych odtwarzaczy jest SONIQUE. Spośród konkurentów wyróżnia go elegancki wygląd (podobnie, jak WinAMP można zmieniać mu „skórę”). Sonique potrafi także odtwarzać pliki MP3, płyty CD audio i – co miłe, jest programem freeware – możesz używać go całkiem za darmo. Równie interesującym programem jest AUDION – współpracuje z nim ponad 800 stacji radiowych nadających w Sieci (ich liczba rośnie z dnia na dzień). Niestety, mogą z niego skorzystać tylko posiadacze komputerów Macintosh.

To oczywiście nie wszystkie programy umożliwiające odsłuchiwanie na żywo muzyki z Internetu. Wraz z rozwojem Sieci coraz więcej osób interesuje się możliwościami, jakie stwarza np. ogólnoświatowe radio.

CZY TO DZIAŁA?

Jeśli korzystasz na co dzień z Internetu, doskonale wiesz, w jakim stanie są polskie łącza. Czy mimo to można w miarę wygodnie słuchać sieciowego radia?

INFO

Kto nadaje w Sieci?

Duża część polskich stacji radiowych oferuje możliwość słuchania swoich audycji poprzez Internet. Wśród nich znajdziesz:

■ RMF FM

www.rmfm.pl
http://www.rmfm.com/rmfam

■ RADIO ZET

www.zet.pl
http://grajek.radiozet.com.pl/niechgra

■ RADIO ESKA WROCŁAW

www.eska.com.pl
http://www.eska.com.pl/ra/eska.am

■ PROGRAM 3 PR

www.radio.com.pl/trojka
http://www.radio.com.pl/trojka/realaudio/trojka.am

■ RADIO WAWA

www.wawa.com.pl

■ RADIOSTACJA

www.radiostacja.pl
http://www.radiostacja.pl/radio.am

chać sieciowego radia? Okazuje się, że w większości wypadków tak. Najlepsze efekty udało nam się uzyskać przy pomocy Sonique – głównie dzięki temu, że współpracując z nim stacje radiowe często oferują kilka prędkości połączenia i gdy prawie wszystkie zawodzą, zwykle działa ta najwolniejsza.

Jednak największą bolączką nie jest prędkość, a chwilowe całkowite gubienie serwera – program zamiera próbując rozpaczliwie odebrać kolejną porcję danych. I nie ma tutaj znaczenia, czy używasz Windows Media Playera, RealPlayera czy Sonique. Również korzystanie z łącza stałego nie zawsze poprawia sytuację. Najprawdopodobniej winę ponosi tu niewystarczająca przepustowość łącz polskich operatorów Internetu lub... spora popularność stacji radiowych.

SŁUCHAMY RADIA

Gdy już zdecydujesz się na konkretny odtwarzacz, musisz jeszcze poszukać stacji nadających w odpowiednim standardzie. Polskie rozgłośnie zwykle używają systemu RealAudio – do jego słuchania potrzebujesz RealPlayera. Teraz wystarczy kliknąć w odpowiedni odnośnik na stronie i gotowe.

Użytkownicy Windows Media Playera mają do dyspozycji specjalną stronę, stanowiącą przewodnik po stacjach radiowych. Podobny prezent przygotowano dla posiadaczy Sonique.

Całkiem inaczej wygląda podejście autorów Audiona – ich program sam na bieżąco aktualizuje listę dostępnych serwerów -radiostacji.

KROK DLA KROKU – TELEWIZJA

Producenci oprogramowania przewidzieli w swoich programach także obsługę ruchomego obrazu, zwłaszcza Microsoft stara się rozpowszechnić nową technologię. Już wkrótce komputer, telewizor i radio mogą stać się jednym urządzeniem. Jednak jak na razie ogłądanie

Sonique

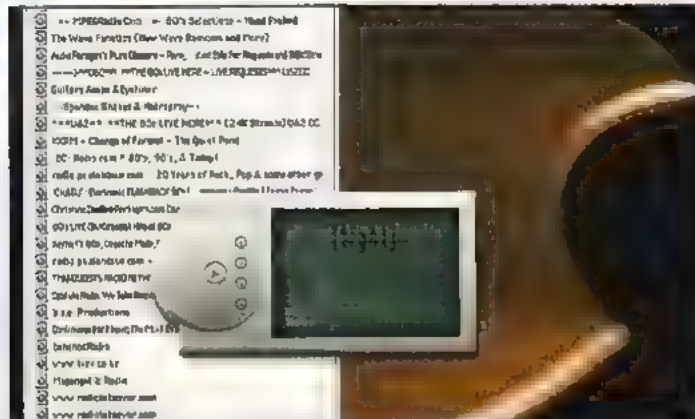
Dosyć miły odtwarzacz, jednak stosunkowo niewygodny w obsłudze. Widać twórcy postawili na wygląd, a nie jakość. To spory minus.

Adres WWW:

http://www.sonique.com

Dostępny na:

Nasza ocena:



Audion to bardzo efektowny odtwarzacz. Niesamowite wrażenie robi zwłaszcza długa lista dostępnych stacji radiowych



Audion

Bardzo sympatyczny odtwarzacz, przy jego pomocy posłuchasz także muzyki z płyt CD. Niestety, jak na razie jest tylko w wersji dla komputerów Macintosh

Adres WWW: <http://www.panic.com>

Dostępny na:

Nasza ocena:



ulubionych filmów na ekranie komputera skutecznie uniemożliwia brak odpowiednio szybkich łącz Internetowych. Dysponując modelem możesz praktycznie zapomnieć o telewizji z Sieci – no, chyba że ekscytuje cię kiepskiej jakości maleńki obraz. Jeśli jesteś posiadaczem sprawnie funkcjonującego połączenia z Internetem (SDI, łącze LMDS czy łącze stałe), twoje szanse na obejrzenie czegoś ciekawego znacznie rosną.

Podstawowym warunkiem rozwoju przekazu audio i wideo przez Sieć jest rozbudowa nowoczesnych łącz. Niestety, większość polskich internautów ma do dyspozycji tylko połączenia modemowe. Dopóki to się nie zmieni, internetowa telewizja, a niekiedy nawet radio mogą być dla nich nieosiągalne. Nie można też zapominać o jeszcze jednej sprawie – przy obecnych cenach za korzystanie z Sieci słuchanie radia tą drogą może być na dłuższą metę niesamowicie kosztowne.

TIPSY

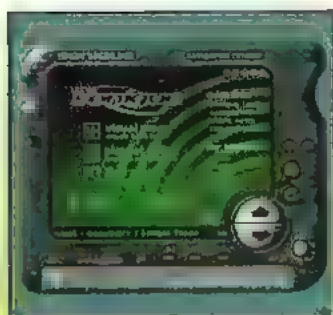
Plusy i minusy

W Sieci jest całe mnóstwo stacji radiowych, nie ma więc szans, aby wszystkie naraz nie działały – zawsze któraś gra

Nie musisz się martwić, że nie znajdziesz ulubionego gatunku muzyki do dyspozycji masz nawet koreański rock!

Jakość dźwięku może niekiedy przypaść o bół zębów i ataku szale

Rachunek za korzystanie z Internetu może na długo stać się ulubionym tematem twoich rodziców – a modem może trafić na kilka tygodni do szafy...



Adres WWW:

http://www.sonique.com

Dostępny na:

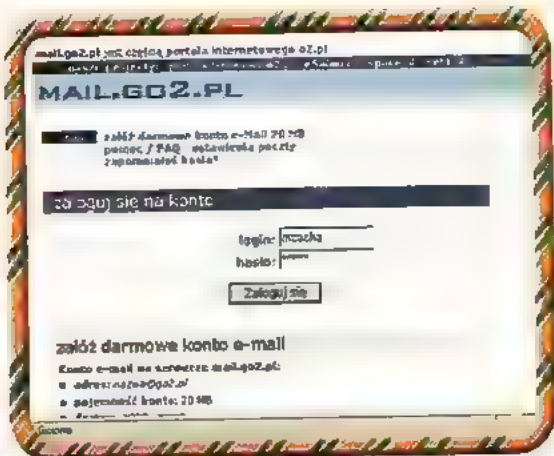
Nasza ocena:



PORTALE INTERNETOWE

GDZIE WARTO SIĘ WYBRAĆ?

W gąszczu portali nietrudno jest się zagubić. Nie martw się jednak – **CLICK!** pomoże ci odnaleźć bez marnowania czasu to, co w polskim Internecie najcenniejsze!



Obecnie znalezienie darmowego serwera pocztowego nie stanowi najmniejszego problemu



Wirtualna Polska i jej Wirtualne Imperium Gier to prawdziwa jaskinia dla komputerowych graczy



Strona Internetii (www.internetia.pl) to dobre miejsce do rozpoczęcia poszukiwań

Słowo PORTAL pochodzi z łaciny i pierwotnie oznaczało ozdobne obramowanie otworu wejściowego kościoła, pałacu czy kamienicy. Na przestrzeni wieków zdobyło jednak jeszcze jedno, potoczne znaczenie. Portalem nazywano bramę prowadzącą do wnętrza budynku. Pionierzy Internetu postanowili wykorzystać to właśnie słowo budując strony, które pozwalały dotrzeć do najciekawszych miejsc w Sieci. Były to pierwsze katalogi i wyszukiwarki.

POSZUKIWANY

Jeżeli chcesz przejrzeć zasoby polskiego Internetu i dotrzeć do miejsc, w których dowiesz się czegoś np. o grze SCHIZM, skorzystaj z przeszukiwarek firmowanych przez Infoseek. W Polsce posiadają je dwa portale – Arena.pl i Onet.pl. Największą zaletą tych urządzeń jest to, że przeglądają one wszystkie znane im serwery i na bieżąco spisują informacje o ich zawartości. Niestety, archiwizują dane w sposób nieuporządkowany i niewygodny, bez prowadzenia jakiegokolwiek selekcji. Szukając serwisów poświęconych grze SCHIZM, możesz trafić wtedy na stronę z tekstem piosenki, w której pojawia się to właśnie słowo. Dużo pewniejsze przeszukiwanie oferują katalogi – najlepszy, a zarazem jeden z najstarszych, posiada Wirtualna Polska (wp.pl). Wadą katalogów jest niemożność odszukania w nich bardzo szczegółowych informacji.

POCZTA DLA KAŻDEGO

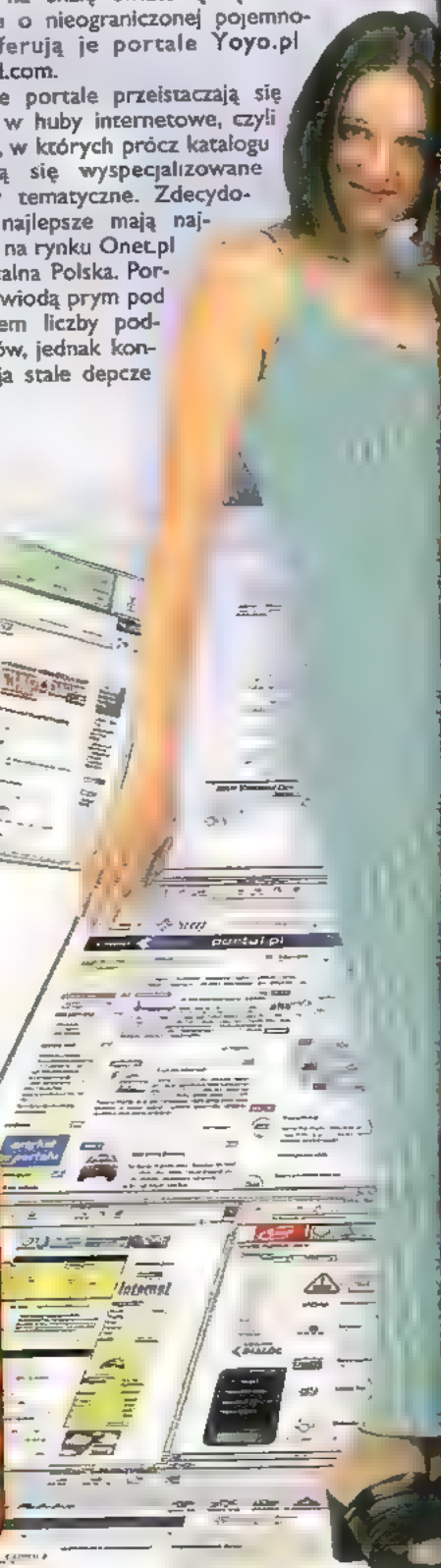
W ostatnich miesiącach wielką karierę robią darmowe konta e-mail. Bez skrzynki pocztowej nie da się przecież egzystować w Internecie – korespondencja i aktywne uczestniczenie w listach dyskusyjnych jest tym, co przyciąga ludzi do komputerów. Dziś każdy szanujący się portal oferuje konta e-mail swym użytkownikom. Za najlepsze uchodzą te z serwisu mail.go2.pl. Są

duże (20 MB), wygodne, nie psują się i nie znikają w tajemniczych okolicznościach, a dostęp do nich jest naprawdę łatwy. Nowością na skalę światową są darmowe skrzynki o nieograniczonej pojemności. Oferują je portale Yoyo.pl i Poland.com.

Polskie portale przeistaczają się powoli w huby internetowe, czyli miejsca, w których prócz katalogu znajdują się wyspecjalizowane serwisy tematyczne. Zdecydowanie najlepsze mają najstarsze na rynku Onet.pl i Wirtualna Polska. Portale te wiodą prym pod względem liczby podserwisów, jednak konkurencja stale depcze



Kiedy zawiódą polskie wyszukiwarki, zawsze można skorzystać z ich zachodnich odpowiedników – www.excite.com



Gdzie warto zajrzeć?

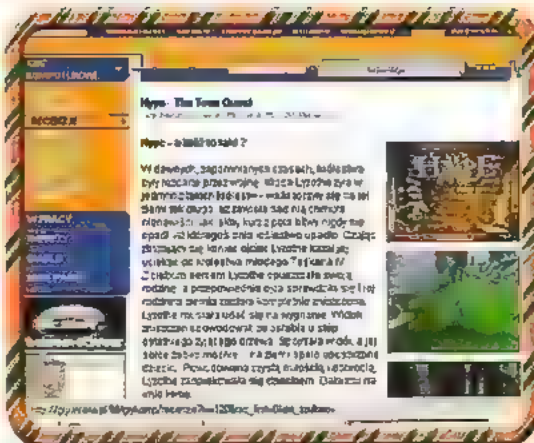
WYSZUKIWARKI
<http://www.onet.pl>
<http://www.wp.pl>
<http://www.intertea.pl>
<http://www.xmtena.pl>
<http://www.excite.com>
<http://www.hotbot.com>
<http://www.infoseek.com>

PORTALE TEMATYCZNE
<http://gry.interia.pl>
<http://muzyka.yoyo.pl>
<http://sport.yoyo.pl>
<http://film.onet.pl>
<http://kobieta.interia.pl>

DARMOWA POCZTA
<http://mail.go2.pl>
<http://poczta.wp.pl>

GDY MASZ WOLNY CZAS...
<http://www.portal.pl>
<http://www.arena.pl>
<http://www.yoyo.pl>

rm po piętach. I tak najnowsze wieści ze świata gier komputerowych znajdziesz na stronach Interii (gry.interia.pl) i Wirtualnej Polski (gry.wp.pl), z kolei miłośnicy sportu powinni zajrzeć pod adres sport.yoyo.pl. Yoyo ma również świetny serwis muzyczny, mogący konkurować jedynie z tym oferowa-



Również miłośnicy gier komputerowych znajdą w Sieci coś dla siebie: www.interia.pl



Korzystając z serwisów www.onet.pl możesz dowiedzieć się wszystkiego o filmach

nym przez Interię. Serwisy filmowe Wirtualnej Polski i Onet są co prawda niemal identyczne, znajdziesz jednak w Internecie działy tak niepowtarzalne, jak Psychozabawy (onet.pl), Unia Europejska (portal.pl), Dla Dzieci (wp.pl), Kobieta (interia.pl), Cytryna (yoyo.pl) czy Schizo (xcom.pl). Portal jest więc miejscem, z którego można wybrać się w niecodzienną podróż, a zarazem miejscem, które jest tak ciekawe, że nie chce się go opuszczać.

JAK GO WIDZĄ, TAK GO GENIA

Rywalizacja pomiędzy portalami nabiera coraz większego tempa. Po bannerach internetowych

i ogłoszeniach prasowych przyszła już pora na telewizję, gdzie raz po raz pojawiają się reklamówki poszczególnych stron. Pozornie niewielki ruch panuje tam, gdzie powinien panować największy – na samych portalach. W końcu to od ich kształtu, jakości i oferowanych usług zależy to, czy dana strona przetrzyma próbę czasu, czy też ze wstydem zwinie żagle.

Onet.pl, uważany przez konkurencję za najsilniejszy portal, postawił na ilość. Jego strona główna po prostu pęka w szwach od informacji, co w sposób negatywny wpływa na jej przejrzystość. Wśród licznych podserwisów Onet.pl znajdują się jednak takie perełki, jak internetowa witryna magazynów „Machina” i „Polityka”. Wirtualna Polska z kolei coraz bardziej upodabnia się do słynnego Yahoo. Jej strony są czytelne, jednak na grupach dyskusyjnych pokutuje opinia, iż właściciele WP zbyt dużo inwestują w reklamę, a zbyt mało w sam portal. Na Yahoo zapatrują się również twórcy Interii, będącej wspólną inwestycją radia RMF

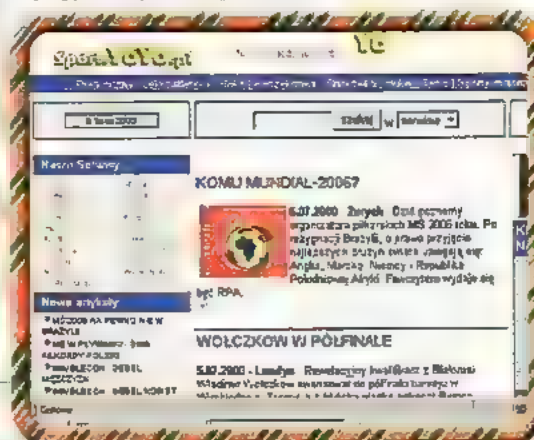
FM i komputerowej spółki ComArch. Za portal „z kłopotami” uchodzi portal.pl, który jest własnością Telekomunikacji Polskiej. Wśród internautów krążą maile nawołujące do bojkotu tej strony.

Dość niecodzienną strategię obrali twórcy znanego ze współpracy z piosenkarką Kayah serwisu [Arena.pl](http://arena.pl). Głównym magnesem przyciągającym doń użytkowników ma być wyszukiwarka. Serwisy tematyczne będą mieć znaczenie drugoplanowe, gdyż mają zagospodarowywać tylko niewielką część odpowiadających. Za portalem [Ahoj.pl](http://ahoj.pl) stoi Tomasz Raczek, doskonale znany dziennikarz telewizyjny, wielki miłośnik dobrych filmów. Chociaż strona ta lansowana była jako „niezwykła przystań”, to jednak nie wyróżnia się na tle konkurencji. Najmłodszymi graczami portalowej sceny są z pewnością właściciele [GO2.pl](http://go2.pl). Mają oni niewiele ponad 20 lat i stawiają na rozwój społeczności internetowych. Liczą, że zdobędą popularność dzięki dobremu koncom e-mail, darmowym gazetkom oraz rozbudowanemu forum dyskusyjnemu.

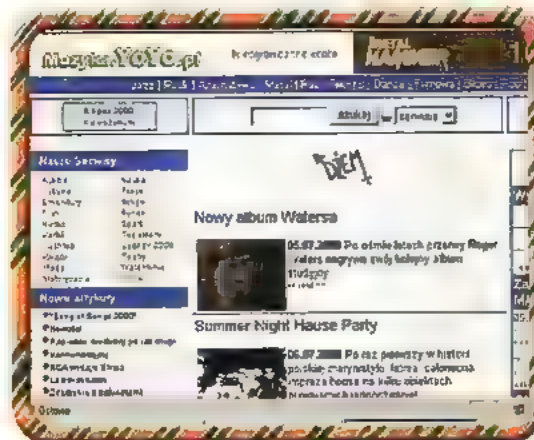
Która z tych strategii okaże się najlepsza, przekonasz się najwcześniej za kilka lat. Wtedy bowiem inwestorom zabraknie pieniędzy i zaczną liczyć się zyski. A te pojawiają się tam, gdzie chętnie przebywają internauci – na najlepszych portalach w Sieci.



O stronach www.portal.pl można jedynie powiedzieć, że przypominają swojego właściciela – TP SA.



Portal YoYo (www.yoyo.pl) oferuje wiele serwisów tematycznych, w tym sportowy



Również bardziej muzykalni internauci znajdą tutaj coś dla siebie

INTERNETOWE KSIĘGARNIE

Wakacje to czas krótkich lub długich podróży, ale także okres, kiedy masz dużo wolnych chwil. Jednym z ciekawszych sposobów ich spędzania jest czytanie książek, zwłaszcza w zimne, deszczowe dni. W końcu pomiędzy wykonywaniem zadań w DIABLO warto odpocząć nad ciekawą lekturą

INFO

Adresy księgarni

- www.empik.com.pl
- www.merlin.com.pl
- www.plj.com.pl/~plj
- www.akademickacz-wa.home.pl
- www.kmt.pl

Jak szukać książek?

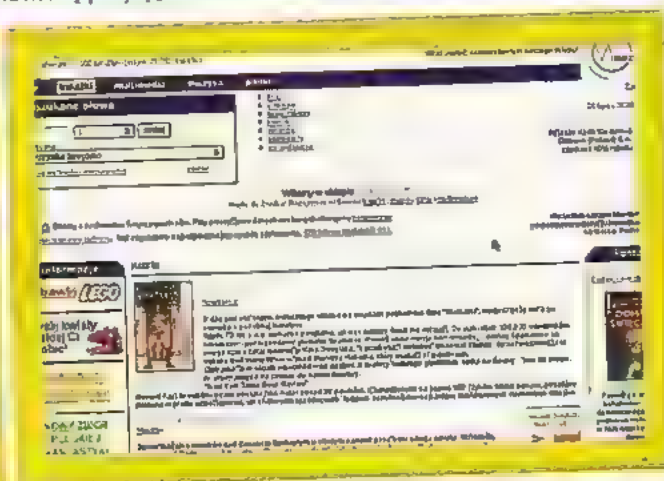
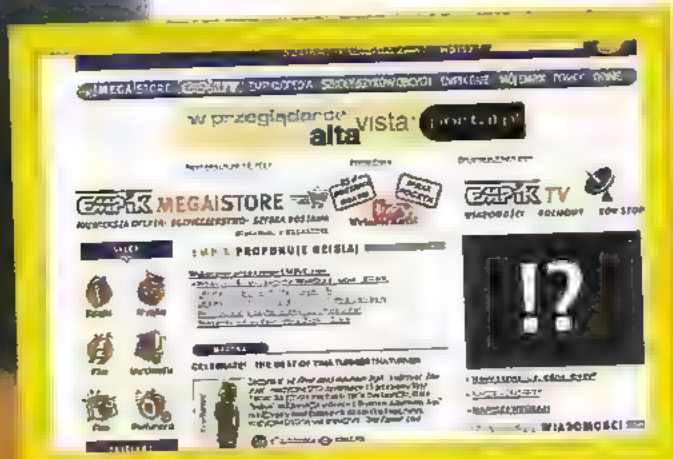
- Duża część księgarni ma funkcję przeszukiwania wartości swojego sklepu
- Jeśli nie możesz odszukać potrzebnego tytułu, spróbuj użyć wyszukiwarki WWW

Kupiłabym jakąś książkę, ale nie chce mi się biegać po księgarniach...

Kiedy już wybierzesz książkę, musisz zastanowić się, jak ją zdobyć. Możesz zrobić to na wiele bardzo różnych sposobów, ale najnowocześniejszym i najbardziej niekonwencjonalnym jest zamówienie jej przez Internet. Jest to także sposób bardzo wygodny. Transakcji można bowiem dokonać bez potrzeby wychodzenia z domu. Sprzedaż książek na swoich stronach WWW prowadzi bardzo wiele wydawnictw, istnieje także sporo wyspecjalizowanych stron, na których oprócz książek oferuje się bardzo wiele różnych produktów. Na swojej stronie internetowej książki proponuje także krajowy potentat –

EMPIK. Bogatej oferty mógłby pozazdrościć księgarniom internetowym niejeden sprzedawca. Wynika to z najważniejszej cechy wirtualnych sklepów – tak naprawdę to one... nie istnieją. Sieciowa księgarnia to zazwyczaj strona WWW, stosunkowo niewielkie biuro oraz kilku pracowników. Nie jest też potrzebny magazyn z książkami. Oferta na ekranie komputera jest bowiem wyłącznie katalogiem pozycji, które księgarnia może dla Ciebie zdobyć. Kiedy zdecydujesz się na zakup określonej książki, księgarnia zwraca się do wydawcy ze stosownym zamówieniem lub dokonuje zakupu w hurtowni. Później książka jest pakowana i pocztą lub przesyłką kurierską – w zależności od opcji, którą wybierzesz – dostarczana do Twojego domu. Niektórzy sprzedawcy przed wysłaniem przesyłki potwierdzają realizację zamówienia e-mailem lub telefonicznie. Dlatego zanim będziesz mógł cieszyć się zamówioną pozycją, może mi-

nąć trochę czasu. Składają się na to dwa elementy: czas realizacji, czyli ten, który potrzebny jest sklepowi na zdobycie zamówionej książki oraz czas dostawy, który zabiera pocztę lub firmie kurierskiej dostarczenie paczki do Twojego domu. Dlatego jeśli zależy ci na bardzo szybkim otrzymaniu książki, bo np. jutro wyjeżdżasz na wakacje na Hawaje, sprawdź dokładnie, ile trwa realizacja zamówienia. Jeśli wydawnictwo znajduje się daleko od biura księgarni, to może okazać się, że nawet po skorzystaniu z usług firmy kurierskiej będziesz musiał poczekać na książkę kilka dni.



EMPIK (www.empik.com) jest jedną z największych księgarni w Sieci

Również MERLIN (www.merlin.com.pl) to ciekawe miejsce dla internautów spragnionych książkami i muzyką



Na tej stronie (www.płyty.com) można znaleźć bardzo wiele nowych i starych przebojów muzycznych, a także wiele różnych albumów płytowych

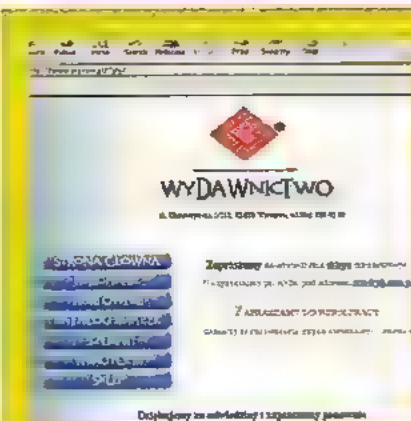


www.kult.pl – w Internecie działają nawet księgarnie oferujące literaturę religijną. Pod tym adresem znajdziesz księgarnię św. Mateusza

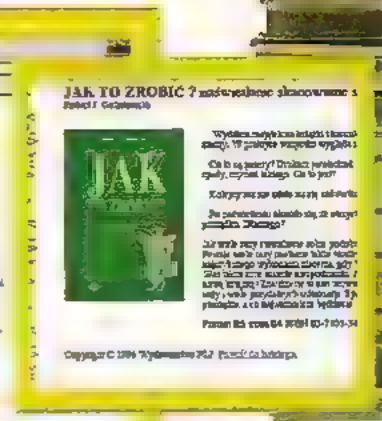
W sklepach internetowych można płać za zamówione towary na dwa sposoby: kartą kredytową lub przy odbiorze przesyłki. Mimo stosowania wielu ułatwień i zabezpieczeń, takich jak np. kodowanie danych, nadal najprościej i najbezpieczniej zapłacić listonoszowi, przy odbiorze paczki. Niestety, w ten sposób nie możesz zrobić komuś prezentu niespodzianki.

Zwroty

Jednym z mitów, dotyczących sklepów internetowych jest stwierdzenie, że po dokonaniu w nich zakupów nie można już nic zmienić ani dokonać żadnej reklamacji. To nieprawda. W większości księgarni internetowych, możesz, przy pomocy poczty elektronicznej lub telefonicznie, odwołać zlecenie, zanim zostanie zrealizowane. Jeśli rozmyślisz się zbyt późno i księgarnia zdą-



www.plj.com.pl – na stronie wydawnictwa PLJ znajdziesz bogatą ofertę książek informatycznych wraz z opisami



ży już zrealizować złożone twoje zamówienie, a paczka znajduje się już w drodze, to do odwołania zlecenia wystarczy nie odbierać przesyłki z poczty. Niestety, w większości przypadków będzie to wymagało wizyty w urzędzie pocztowym i wypełnienia stosownego dokumentu, na podstawie którego poczta zwróci nadawcy nietkniętą paczkę. W przypadku zakupów w normalnej księgarni reklamacja jest stosunkowo prosta. Wymaga jedynie ponownego pójścia do tego samego sklepu. Reklamacje w sklepach internetowych są znacznie bardziej skomplikowane i niestety czasochłonne. Korzystając z usług takich księgarni (podobnie jak w przypadku innych sklepów wysyłkowych) możesz w ciągu siedmiu dni zwrócić otrzymaną przesyłkę bez potrzeby podawania jakiegokolwiek uzasadnienia. Musisz ją po prostu ponownie zapakować i odesłać na adres zwrotny księgarni, która musi zwrócić ci przekazem pocztowym wartość zamówionych książek. Niestety, zapłacisz dodatkowo za koszty odesłania przesyłki. Zwrot pieniędzy obejmie tylko i wyłącznie wartość książki, bez sumy, którą zapłaciłeś pocztą za dostarczenie paczki. Pamiętaj, że zwracana książka musi być w stanie nienaruszonym, bez żadnych śladów zużycia ani uszkodzeń powstałych z twojej winy. W przypadku otrzymania przesyłki, zawierającej egzemplarz wybrakowany lub uszkodzony należy

ją od razu odesłać. Księgarnia musi przystać ci egzemplarz wolny od wad lub w przypadku, kiedy nie – jeśli nie może go już zdobyć (np. z powodu wyczerpania nakładu) – powinna zaoferować inną książkę bądź zwrócić ci pieniądze.

Zakupy w Sieci to coś ekstra! Mogę kupić książkę nawet w USA!



INFO

Prawdziwe koszty

Księgarnie internetowe wabią promocjami oraz cenami prawie zawsze niższymi od tych w normalnym sklepie. Są one bowiem bardzo często oficjalnym przedstawicielstwem wydawnictwa (umieszczonym na jego stronie WWW) lub, w przypadku większych księgarni, dostają książki od firm wydawniczych, pomijając w ten sposób kilka hurtowni pośredniczących w normalnych transakcjach. Internetowe sklepy mają też o wiele mniejsze koszty, ich właściciel nie musi przecież utrzymywać dużego lokalu i zatrudniać wielu pracowników. Jednak całkowity koszt książki zamówionej przez In-

ternet jest taki sam, jak kupionej w sklepie. Wpływa na to jeden czynnik – koszt przesyłki, który należy doliczyć do ceny każdej książki. EMPIK umożliwia wprawdzie zaoszczędzenie pieniędzy – oferuje opcję odbioru zamówionych książek, jeśli jednak i tak musisz iść do sklepu, to po co kupować za pośrednictwem Sieci? Jeśli zamierzasz zrobić większe zakupy, zwracaj uwagę na promocje – niektóre sklepy oferują darmową przesyłkę, jeśli koszt zakupów przekroczy określoną sumę! A jeśli lubisz skrupulatnie obliczać koszt każdego produktu, to nie zapomnij do ceny książki zamówionej przez Internet dodać opłatę za czas w nim spędzony...



www.akademickacz-wa.home.pl – tutaj znajdziesz głównie poważniejsze książki: podręczniki dla studentów ekonomii, zarządzania, prawa...

INTERNET

1001 SPOSOBÓW NA STAR WARS

Po ukazaniu się filmu TROOPERS nastąpiła moda na amatorskie filmy, parodie znanych tytułów, teledyski i popisy animacji komputerowych. Jak na razie największym wzięciem wśród amatorów cieszą się Gwiezdne Wojny

INFO

ZROB WŁASNE

Jeśli zamierzasz nakręcić własny film, powinienes zapoznać się z poradami fachowców. Jedną z najlepszych polskich stron poświęconych efektom specjalnym w filmach amatorskich to EFIX (www.efix.wokiss.wlkp.pl). Znajdziesz tu informacje, jak w prosty sposób możesz uzyskać ciekawe i bardzo przydatne w filmie efekty (np. efekt miedzy światlinych, stania nieważkości czy posługiwanie się Mocą). Jeżeli chcesz zrobić porządny film, nawiązujący do gwiazdnej sagi, powinienes zapoznać się z materiałami umieszczonymi na stronie www.whitearmor.com i www.jedi-academy.com. Pierwsza strona jest w całości poświęcona tworzeniu perfekcyjnych zbroi szurmowców (dokładnie takich jak oryginały z filmu). Akademia Obi-Wana to z kolei skarbnica wiedzy o tworzeniu kostiumów.

Jeśli lubisz Gwiezdne Wojny, obejrzałeś je sedki razy, przeczytałeś wszystkie możliwe publikacje na ten temat i ciągle ci mało, jedyną nadzieją na zaspokojenie twojego apetytu pozostaje Internet. I nie chodzi tu o oficjalną stronę filmów, czyli www.starwars.com. Informacji jest tam niewiele, nowości pojawiają się rzadko. Jeśli jednak poszukasz głębiej, to odkryjesz cały ocean plotek, nowinek i nieoficjalnych filmów stworzonych przez fanów.

Wędrowkę po gwiazdnowojennych stronach najlepiej zacząć od The Force.net (www.theforce.net). Jest to największa i najbardziej profesjonalna strona. Czego tu nie ma... Bieżące informacje i pogłoski o tym, co nowego na planie EPIZODU II, analiza przecieków i odczekanie informacji prawdopodobnych od zwykłych plotek. Do tego wszystkiego bardzo interesujący dział – Theater. Znajduje się tutaj cała galeria „funfilmów”, czyli nieoficjalnych produkcji Gwiezdnych Wojen, stworzonych przez miłośników serii. Wszystkie tytuły zostały podzielone na krótkie filmiki i zwiastuny. Oprócz tego wprowadzono dział będący poradnikiem dla początkujących filmowców. Znajdują się tu wskazówki, jak wykonać kostiumy dla aktorów, zbroje szurmowców, w jaki sposób przygotować miecze świetne czy jak za pomocą programu Photoshop stworzyć efekty specjalne w stylu tych z oryginalnych filmów Georga Lucasa. Jeśli chodzi o filmy zamieszczone w kategorii Short Films, to na uwagę zasługuje zwłaszcza zdobywca wielu nagród BOUNTY TRAIL, reżyserii Justina Dix'a. Jest to opowieść o notorycznym łowcy nagród Bobie Fett i w znacznej mierze pastisz poświęconych mu komiksów. Innym hitem ostatnich tygodni jest DARK REDEMPTION, historia z Marą Jade w jednej z głównych ról.

Co ciekawe, niektóre z zamieszczonych tu filmów zdobyły nagrody na OFICJALNYM konkursie funfilmów, organizowanym przez Lucas-Film (czyżby wreszcie George docenił swoich fanów?).

Innym bardzo ciekawym miejscem jest Fan Films Database (www.fun-films.com).

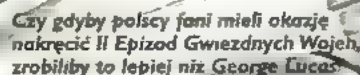
AKCJA!

W konkursie CLUCKA! i filmy TOPWARE możecie wygrać grę GORXY 17. Nagrodę rozdajemy wśród osób, które do 17 VIII 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzą na pytanie: Kim jest Boba Fett?



Są także i polskie strony poświęcone uniwersum Star Wars (wymienienie samych adresów mogło by zająć cały numer CLICKA).

Oczywiście nie są to wszystkie strony o tej tematyce (to raczej czubek góry lodowej). Oprócz miejsc poświęconych tylko twórczości spod znaku Star Wars można w Necie znaleźć także sporo stron o samym filmie i poradników w stylu „jak za pomocą kamery VHS i domowego PC zrobić prawdziwy przebieg”. Ale to już temat na inny artykuł.



M@dy

FPP, TPP, RPG, RTS i RPS to skróty, o których z pewnością słyszałeś wielokrotnie. A czy wiesz, co oznacza dziwne i tajemnicze słowo MUD?

Mroczne lochy, tajemnicze labirynty, przerażające potwory i dziesiątki odważnych bohaterów, przemierzających fantastyczne światy to chleb powszedni dla wszystkich miłośników komputerowych RPG. Takie gry stają się coraz bardziej atrakcyjne i ciągle rosną zastępy ich miłośników. Bardzo ładna grafika w przebojach z tego gatunku w połączeniu z trybem gry wieloosobowej odsunęła w cień popularne do niedawna MUD-y.

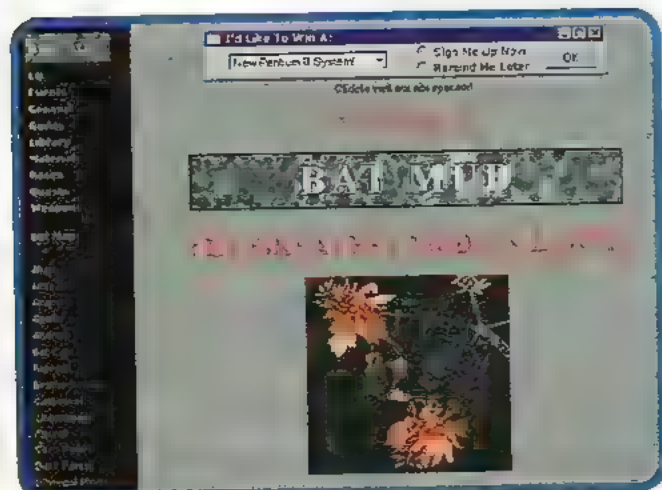
LOCHY? POTWORY?

Słowo MUD pochodzi od angielskiego „Multi User Dungeon”, które tłumaczy się jako „Lochy dla Wielu Użytkowników”. Tym mianem określane jest gatunek tekstowych gier sieciowych, które rozwijają się już od blisko 20 lat. MUD-y to po prostu wirtualne światy, przypominające krainy znane z gier RPG i częstokroć wzorowane na tych samych systemach fabularnych (np. AD&D, Star Wars). Zostały stworzone przez

wszechmogących bogów, znanych też jako immo, zaś zaludniają je sterowane przez komputer straszdyła, zwane mobami. Obok nich żyją postacie kierowane przez graczy. Z reguły nie mają one jednego konkretnego celu – nie muszą uratować królestwa czy zabić złego rogowca, ukrywającego się na samym dnie lochów. Ich zadaniem jest doskonalenie swej postaci, zdobywanie doświadczenia w krwawych bojach z mobami bądź poprzez wykonywanie misji znanych z tradycyjnych RPG-ów. Po zebraniu określonej liczby punktów doświadczenia postać awansuje na kolejny poziom, gdzie czekają na nią nowe umiejętności i trudniejsze wyzwania. W ostrożności, po wielu godzinach spędzonych przed komputerem, można stać się immo i zostać zaproszonym przez autorów MUD-a do pracy nad stworzonym przez nich światem. MUD-y zyskały popularność, gdyż obok przyjemności płynącej z grania oferowały możliwość rozmowy z pozostałymi uczestnikami zabawy, podobnie jak ma to miejsce na IRC-u. Wielu

ludzi poznało się i zaprzyjaźniło właśnie w ten sposób! Dziś na całym świecie istnieje grubo ponad setka MUD-ów. Większość z nich wykorzystuje język angielski, jednak istnieją światy korzystające z innych języków, w tym i polskiego. W ostatnich latach niektórzy programiści usiłują stworzyć MUD-y czysto komercyjne, korzystające z graficznych możliwości współczesnych pecetów. Za najlepsze z nich uchodzą „Meridian 69”, „Ultima Online” oraz „Demise”, stanowiący nieformalną kontynuację świetnego programu „Mordor”.

AKCJA!
W konkursie CLICKA i Birny CD PROJEKT możecie wygrać grę PLANESCAPE: TORMENT! Nagrodę rozdajemy wśród osób, które do 17 VII 2000 przysyła na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym odpowiadającą na pytanie: Wymień gry fabularne z polskimi graczami (kapslowymi).



W Europie Zachodniej i USA MUD-ów jest znacznie więcej niż w Polsce i oferują one większą liczbę światów



TIME GATE – popularny polski MUD dla wytrwałych poszukiwaczy przygód



INFO

MUDY

Arkadia – telnet 195.82.182.76 23

Chicken's Den – telnet
snack.p.lodz.pl 7000

Cygnus Division – telnet
150.254.29.129 4444

LAC – telnet 195.116.162.18 4000

Mystic Adventure – telnet my-
stic-adventure.org 4000

Studnia Dusz – telnet
studnia.mud.pl 4000

Ten Towers – telnet
157.158.12.30 4050

TimeGate – telnet
zskl.p.lodz.pl 7000

CHCĘ ZAGRAĆ!

Najlepsze krajowe MUD-y to Arkadia (telnet://195.82.182.76:23) oraz Studnia Dusz (telnet://studnia.mud.pl:4000) i właśnie od nich najlepiej zacząć swoją internetową przygodę. Niezbędny do tego będzie program typu Telnet lub dowolny klient MUD-a, który umożliwi ci połączenie się z serwerem obsługującym dany świat.

Pierwszą wizytę zacznij od zarejestrowania się i stworzenia postaci.

Jest to bardzo proste – wystarczy dokładnie czytać, a następnie wykonywać pojawiające się na ekranie polecenia. Z reguły wystarczy podać swój adres e-mail, na który komputer prześle tajne hasło, po czym wybrać inną bohatera, jego rasę i cechy charakterystyczne. Później rozpoczyna się zabawa.

Na początku poczujesz się zagubiony. Komputer, zamiast wyświetlać trójwymiarową grafikę, zaoferuje ci opisy miejsc, do których trafisz. Nie będziesz mógł korzystać z intuicyjnego systemu sterowania myszką –

zostaniesz zmuszony do wstukiwania na klawiaturze komend, których jeszcze nie znasz. Na szczęście większość z nich jest oczywista („połącz”, „południe”, „wschód”, „zachód”, „...”?) i doskonale opisane na internetowych stronach poświęconych danemu MUD-owi. Warto je odwiedzić przed rozpoczęciem rozgrywki – dzięki temu poznasz historię świata, rasy bohaterów i ludzi, których już niedługo spotkasz. Z czasem poczujesz się na MUD-zie jak u siebie w domu. Nauczysz się zasad rządzących światem, poznasz jego mieszkańców, zabijesz pierwsze potwory. Wówczas codzienna wizyta w lochu stanie się dla ciebie olbrzymią przyjemnością, a kto wie, czy nie zgubnym nałogiem. Trzeba być tylko cierpliwym, bo początki są trudne!

ZAKAZANE I WSKAZANE

Zanim po przeczytaniu tego artykułu rzucisz się w wir mudowania, powinienś zapamiętać parę wskazówek. W świecie MUD-ów istnieją pewne reguły, których nie wolno łamać zwykłym graczom. Przede wszystkim zabronione jest granie więcej niż jedną postacią. Nie wolno też podpowiadać zaprzyjaźnionym MUD-owiczom, jak ukończyć pojawiające się w grze zadania. Nie można przeklinać, dokuczać innym i atakować ich bez przyczyny, wreszcie wykorzystywać błędów w grze. Ponadto gracze mają obowiązek wczuwania się w odgrywane role. Oznacza to, że nie powinni zachowywać się nienaturalnie bądź stosować imion nie pasujących do konwencji (np. smok Józek).

INFO

INTERNET

pl.rac.gry.mud – Internetowa grupa dyskusyjna poświęcona MUD-om. Możesz tutaj zacerpnąć informacje o lochach oraz uzyskać cenną pomoc.
<http://snack.p.lodz.pl/~cd/> – angielskojęzyczna strona o systemie Chicken's Den, jego historii i tworzeniu postaci.

<http://www.cygnus.prv.pl/> – Cygnus to jeden z popularniejszych i najstarszych MUD-ów w Polsce. Na stronie znajdziesz jego szczegółową historię, opisy postaci, zasad i reguł rządzących grą.

<http://www.et.put.poznan.pl/~mud/> – strona o Cygnus Division

<http://www.amw.net.pl/lgp/mud/> – strona dla początkujących, zawiera podstawowe informacje dotyczące MUD-ów, opis najpopularniejszych ras, współczynników, a także adresy najpopularniejszych lochów w Polsce

<http://www.studnia.mud.pl/> – bardzo ładna strona, poświęcona Studni Dusz. Zawiera podstawowe informacje o świecie, bogach, a także relacje ze zjazdów graczy



Polskie MUD-y w zasadzie nie różnią się od zachodnich



Arkadia – ciekawy MUD, który oferuje wiele godzin niezwykłej zabawy

Czy marzyłeś, żeby
kiedys zostać
bohaterem? Jeśli
tak, to spróbuj
zagrać w MUD-a



Cygnus to najstarszy z polskich MUD-ów. Jest niezwykle popularny

AKCJA!

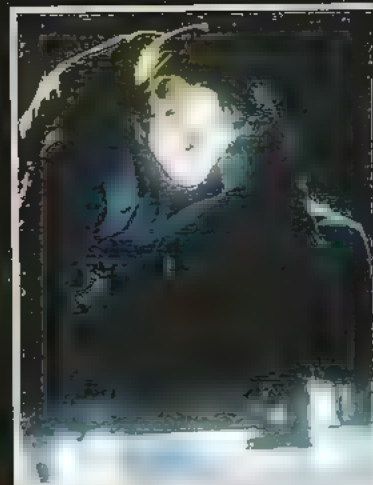
W konkursie CLICKA! i firmy CD-PRO-JEKT możecie wygrać grę DEVIL INSIDE. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 VIII 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzą na pytanie: Wymień 3 filmy, w których wystąpił Tom Cruise.



Jak zwykle w filmie nie zabraknie pięknej i zdolnej kobiety



Film akcji nie obejdzie się też bez scen mroźących krew w żyłach



Dokąd tym razem wybierze się bohater? Czy znów do siedziby FBI?

MI-2

Mission: Impossible 2

Honorarium Tomu Cruise'owi było bardzo wysokie. Lecz z pewnością to dobrze wydane pieniądze. Jego obecność niemalże gwarantuje sukces

Dzień dobry państwu. Nazywam się Hunt. Ethan Hunt. Usłyszeliście dobrze. Hunt, a nie Bond

Po sukcesie pierwszego filmu, który przyniósł ponad 300 milionów dolarów czystego zysku, jego kontynuację nazwano w Hollywood „koniecznością”. Scenariusz MISSION: IMPOSSIBLE 2 jest odpowiedzią na pytanie: co by było, gdyby James Bond, który w tym drugim filmie („Światło za młotem”) zachowywał się w niewłaściwej kobiecie, a nie dodatek filmu, który Ethan Hunt również poznaje smak miłości, podobnie jak Bond, miewa pecha. Filmu to musi wypełnić niemożliwą do wykonania misję: powstrzymać złośliwego przestępcę, nim ten zrealizuje swój zbrodniczy plan. Główną rolę kobiecą zagrała angielska aktorka Thandie Newton, o której Paula Wagner powiedziała, że jest pierwszą dziewczyną nowego milennium. Jej partnerem był Dougray Scott, Sześć znany z katastroficznego „Dnia zagłady”. W istotne dla filmu postaci wcielił się również Richard Roxburgh z Australii i Rada Sherbedgia z Jugosławii. Na planie wszyscy posługiwali się językiem angielskim.

Wraz z Paulą Wagner prywatną firmę produkcyjną, byle tylko jego ukochany MISSION: IMPOSSIBLE trafił na ekrany. I udało mu się. Film przyniósł ponad 300 milionów dolarów czystego zysku. Jego kontynuację nazwano w Hollywood „koniecznością”.

Scenariusz MISSION: IMPOSSIBLE 2 jest odpowiedzią na pytanie: co by było, gdyby James Bond, który w tym drugim filmie („Światło za młotem”) zachowywał się w niewłaściwej kobiecie, a nie dodatek filmu, który Ethan Hunt również poznaje smak miłości, podobnie jak Bond, miewa pecha. Filmu to musi wypełnić niemożliwą do wykonania misję: powstrzymać złośliwego przestępcę, nim ten zrealizuje swój zbrodniczy plan. Główną rolę kobiecą zagrała angielska aktorka Thandie Newton, o której Paula Wagner powiedziała, że jest pierwszą dziewczyną nowego milennium. Jej partnerem był Dougray Scott, Sześć znany z katastroficznego „Dnia zagłady”. W istotne dla filmu postaci wcielił się również Richard Roxburgh z Australii i Rada Sherbedgia z Jugosławii. Na planie wszyscy posługiwali się językiem angielskim.

szczęście, że leciwy geniusz komputerowy (Ving Rhames) i uroczą złodziejkę (Thandie Newton) przeżyły czas będąc mu pomocą.

Nad filmem pracowała międzynarodowa obsada. Reżyserem został John Woo, który wychował się w Hong-Kongu i tam nakręcił swoje pierwsze obrazy (w jednym z nich debiutował słynny Jackie Chan). Główną rolę kobiecą zagrała angielska aktorka Thandie Newton, o której Paula Wagner powiedziała, że jest pierwszą dziewczyną nowego milennium. Jej partnerem był Dougray Scott, Sześć znany z katastroficznego „Dnia zagłady”. W istotne dla filmu postaci wcielił się również Richard Roxburgh z Australii i Rada Sherbedgia z Jugosławii. Na planie wszyscy posługiwali się językiem angielskim.

Rozpoczęta wiosną 1999 roku zdjęcia przebiegały bez problemów, jeżeli nie liczyć przepawy z jednym z australijskich biur podróży, które dowiedziawszy się, gdzie film będzie kręcony, wykorzystało go jako atrakcję turystyczną. Amerykańska premiera MISSION: IMPOSSIBLE 2 odbyła się wiosną tego roku, a towarzysząca jej płyta z najnowszymi nagraniami Metalliki, Limp Bizkit, Foo Fighters i Rob Zombie odniosła spory sukces w lokalnych rozgłoszeniach radiowych.

AKTOR

Dawniej takich ludzi określano mianem „człowieka-orkestry”. Robili bowiem wszystko, co do nich należało, a nawet jeszcze więcej. Tom Cru-



Superbohater Hunt musi powstrzymać groźnego przestępcę...



Tymczasem Sean i Luther (czyli ci żli, wredni faccy) zdobyli bardzo groźnego wirusa i teraz chcą go korzystnie sprzedać...



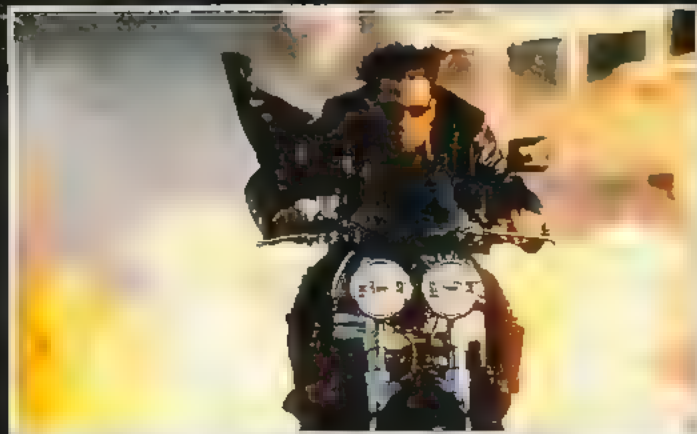
Szukają ludzi, którzy chcieliby kupić bakterie za pieniądze...



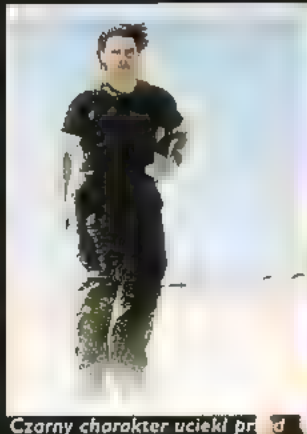
Kto da więcej? Bardzo dobre bakterie, jeszcze nie używane...



Hunt szykuje się do akcji. Ktoś musi powstrzymać szaleńców...



Hunt uwielbia ryzyko. Jedźcie tak szybko i do tego bez kasku...



Czarny charakter ucieka przed Tomem aż do Australii!



Nyah będzie pomagała Huntowi w wykonaniu tego co niewykonalne... jakieś romantyczne...

lise nie tylko zagrał i wyprodukował MISSION: IMPOSSIBLE 2, ale i wziął udział w realizacji wszystkich scen wymagających wysokiej sprawności fizycznej. Sam wspinał się po niemal pionowej ścianie, pedził motocyklem na złamaniu kartku i zderzał się z jadącym z naprzeciwka profesjonalnym kaskaderem. Reżyser John Woo przyznaje, że bał się o życie gwiazdora. „To było straszne. Widziałem Toma wspinającego na skalistej ścianie i helikopter, który niemalże go dotykał. Wystarczyłby jeden błąd pilota...”

Filmem MISSION: IMPOSSIBLE 2 Tom Cruise udowodnił, że wciąż jest aktorem gwarantującym olbrzymie zyski. W latach 90. wystąpił w pięciu filmach, z których każdy przyniósł producentom ponad 100 milionów dolarów dochodu. Dopie-

ro jego artystyczne projekty, takie jak „Oczy szeroko zamknięte” czy „Magnolia”, okazały się finansowym fiaskiem. Za swoje najlepsze przedsięwzięcia aktor uważa „Top Gun”, „Urodzonego 4 lipca”, „Ludzi honoru” i „Rain Man”. Dodajmy do tego jeszcze „Wywiad z wampirem”

GRA

Olbrzymi sukces pierwszej części filmu MISSION: IMPOSSIBLE oraz rekordowa sprzedaż konsolowej strzelaniny GOLDENEYE 007 zbiegły się w czasie. Zauważyła to francuska firma Infogrames, która posiadała już prawa do realizacji gry opowiadającej o przygodach agenta Ethana Hunt. Jej pracownicy przebudowali scenariusz przygotowywanego

programu, aby przypominał on GOLDENEYE 007. W miejsce planowanego trybu FPP wprowadzono widok zza pleców bohatera. Wszystko po to, aby gry nie były do siebie zbyt podobne. W efekcie MISSION: IMPOSSIBLE ukazał się na konsoli Nintendo 64 dopiero w 1998 roku, a na Playstation i GameBoy Color nawet rok później. Prace nad wersją PC wstrzymano.

Fabula programu nawiązuje do historii znanej z kina. Hunt ma do wykonania szereg misji, od których zależy bezpieczeństwo świata. Część z nich rozgrywa się w ciemnych pomieszczeniach, takich jak apartamenty luksusowego hotelu, tajna baza wojskowa czy samolot pasażerski. Zdarzają się jednak misje na świeżym powietrzu, podczas

których agent drecze po śniegu tuzioł biega pomiędzy tajemniczymi budynkami. Zabawa nie ogranicza się do strzelania do każdej postaci, jaka pojawi się na horyzoncie. Bardzo często trzeba posłużyć się podstępem, odpowiednio użyć znalezione przedmioty czy nawet przebrać się za kogoś. Nie zabrakło też zabawy w charakteryzatora – już w pierwszej misji Hunt musi przywdziać silikonową facjatę przypominającą twarz jednego z żołnierzy, by niepostrzeżenie wydostać się z bazy.

Film MISSION: IMPOSSIBLE 2 okazał się wielkim sukcesem finansowym, tak więc już dziś możecie spodziewać się kolejnej gry z działającym agentem w roli głównej. Tylko czy zobaczą ją właściciele pecetów?



KOMÓRKA

do zadań specjalnych

Większość popularnych telefonów komórkowych nie posiada żadnych specjalnych właściwości. Długi czas pracy, dziesiątki rodzajów dzwonków czy nawet stosunkowo nowy WAP nikogo nie dziwi. Istnieją jednak niesamowite supertelefony...

Popularnym dodatkiem do komórki stały się zestawy słuchawkowe, pozwalające prowadzić rozmowę bez konieczności dotykania telefonu. Posiadacz takiego zestawu przypomina na pierwszy rzut oka miłośnika muzyki i walkmanów – jedyną różnicą do niedawna był... brak muzyki wydobywającej się ze słuchawek. Jednak producenci telefonów (np. firma Sagem) szybko wpadli na pomysł, że komórka może także służyć jako przenośne radio. Posiadając taki sprzęt nie musisz już się nudzić czekając na telefon lub jadąc do domu. Nie ryzykujesz także, że nie usłyszysz dzwonka – jeśli ktoś zadzwoni, telefon automatycznie wyłączy muzykę.

GDZIE JEST MÓJ NOTES?

Ile razy zdarzyła ci się sytuacja, gdy rozmawiając przez telefon próbowałeś znaleźć swój notatnik



Kąpiel w błotku? Proszę bardzo! Zwyczajny telefon po takiej przygodzie nadawałby się już tylko na śmietnik. Tylko jak rozmawiać z takiego brudasa?

z bardzo ważnymi zapiskami i jednocześnie szukałeś w kalendarzu wolnego terminu, aby umówić się ze znajomymi? Dla tak zapracowanych osób przygotowano specjalne modele telefonów z wbudowanymi elektronicznymi notesami, a nawet prostymi komputerami. Dostępne w przyszłości konstrukcje tego typu będą jeszcze bardziej wszechstronne. Nie dosyć, że skontaktują się z Siecią i odbiorą e-mail (dzięki usłudze WAP), to jeszcze będą miały proste edytory tekstu i rozpoznają odręczne pismo swojego właściciela! Już teraz wielu fachowców przewiduje, że w niedalekiej przy-

szłości telefon komórkowy umożliwi pracę biurową, robienie zakupów, rezerwację pokoju w hotelu i zarządzanie kontem w banku. Wszystko z dowolnego miejsca na Ziemi.

OSTROŻNIE, NIE RZUCĄĆ!

Jedną z największych wad komórek jest ich brak odporności na wszelkie wypadki losowe. Zapewne lubisz jeździć na rowerze górskim, zwłaszcza po nieprzystępnych bezdrożach i innych dzikich terenach. Biorąc udział w takich eskapadach warto mieć ze sobą telefon komórkowy – gdyby stało się coś złego, pomoże on wezwać pomoc. Niestety, jak się domyślasz (a może nawet sam to sprawdziłeś), telefony komórkowe bardzo źle znoszą silniejsze wstrząsy oraz upadki na ziemię. Jeśli więc podczas szalonego zjazdu ze zbocza góry wypadnie ci z kieszeni komórka, co najwyżej będziesz mógł zbierać jej części porozrzucone po ziemi...

Jeśli nawet nie uprawiasz żadnych sportów ekstremalnych, twój telefon może nie przeżyć wakacji. Wystarczy, że wpadnie do wody lub w błoto albo nawet tylko zawiłotnie pod namiotem lub na żagliwce – wizyta w serwisie gwarantowana. Z podobnymi problemami spotykają się także miłośnicy sportów



Niektóre modele telefonów mogą też komunikować się pomiędzy sobą bez pośrednictwa Sieci (tak, jak zwykłe krótkofalówki)...



Ericsson R310s to kolejny twardziel wśród komórek, do tego ma fajne kolory

zimowych – w ich przypadku głównym wrogiem jest wilgoć i zimno, a podczas niespodziewanych kontaktów z podłożem również wstrząsy. Czy to znaczy, że masz zrezygnować z dobrodziejstw łączności komórkowej? Nie – musisz rozejrzeć się za nowoczesnym supertelefonem.

Specjalnie dla osób prowadzących aktywny tryb życia (sportowców, podróżników, pracowników platform wiertniczych, drwali czy nawet niepokornych turystów) producenci komórek zaprojektowali specjalne, odporne na wstrząsy, kurz i wodę telefony. Jednym z nich jest M35i firmy Siemens. Posiada on wzmocnioną obudowę chroniącą delikatną elektronikę aparatu, również przyciski zostały zaprojektowane tak, aby prawidłowo działały nawet po zachłapaniu wodą. Także antena została schowana do środka – po to, aby przy upadku na twarde podłoże nie

złamała się niczym zapalka. Jak na telefon dla twardzieli przystało, Siemens M35i oferuje bardzo długi czas czuwania i rozmowy – dzięki temu nie musisz się martwić, że np. w połowie kilkudniowej wędrówki po górach wyczerpie ci się akumulator. Aparat posiada też kilkadziesiąt sygnałów dzwonka i dostęp do Internetu w systemie WAP – gdybyś się nudził podczas urlopu.

Również innym firmom spodobał się pomysł „niezniszczalnych” telefonów. Takie modele oferuje prawie wszyscy telefony giganci: Siemens, Ericsson i Nokia. Oczywiście nic nie jest wieczne i supertelefon też można zdemolować (wystarczy się postarać). Jednak w codziennym użytkowaniu, na szalonych wakacjach lub w ciężkiej pracy nic nie powinno mu się stać. Niestety aby mieć takie cacko trzeba bardzo dużo zapłacić.



Cassiopela (projekt Casio i Siemens) to jeszcze prototyp, ale już wkrótce telefon i komputer staną się jednym urządzeniem

CECHY PRAWDZIWEGO TWARDZIELA

Głośniczek

Tą drogą do wnętrza aparatu może dostać się woda oraz inne zanieczyszczenia. W supertelefonach dostęp do środka chroni warstwa specjalnego materiału, stanowiącego barierę dla wilgoci i kurzu

Wyświetlacz

Jest wyjątkowo delikatnym elementem, czułym na nawet nieduży nacisk. Warto więc zabezpieczyć go specjalnie wzmocnioną szybą, bardziej wytrzymałą na wszelkie „zdarzenia losowe”. Oczywiście nawet to nie pomoże przy bezpośrednim uderzeniu kamieniem czy młotkiem. Niektórzy producenci zabezpieczają szybę wyświetlacza specjalną folią, podobną do tej stosowanej w oknach z szybami antywłamaniowymi – przy silnym uderzeniu szybka pęka, ale nie wypada z obudowy

Mikrofon

Podobnie, jak głośniczek jest wejściem do wnętrza telefonu. Tutaj także skorzystano ze specjalnych materiałów chroniących przed wodą i zanieczyszczeniami

Złącze ładowarki

Najprościej zabezpieczyć je wodoszczelną kłapką lub zatyczką. Dzięki temu unikniesz zwarcia w wypadku zamoczenia aparatu lub zabrudzenia styków w kąpielu błotnej

Antena

Dla bezpieczeństwa schowana wewnątrz obudowy. Dzięki temu nie potamie się przy upadku na ziemię.

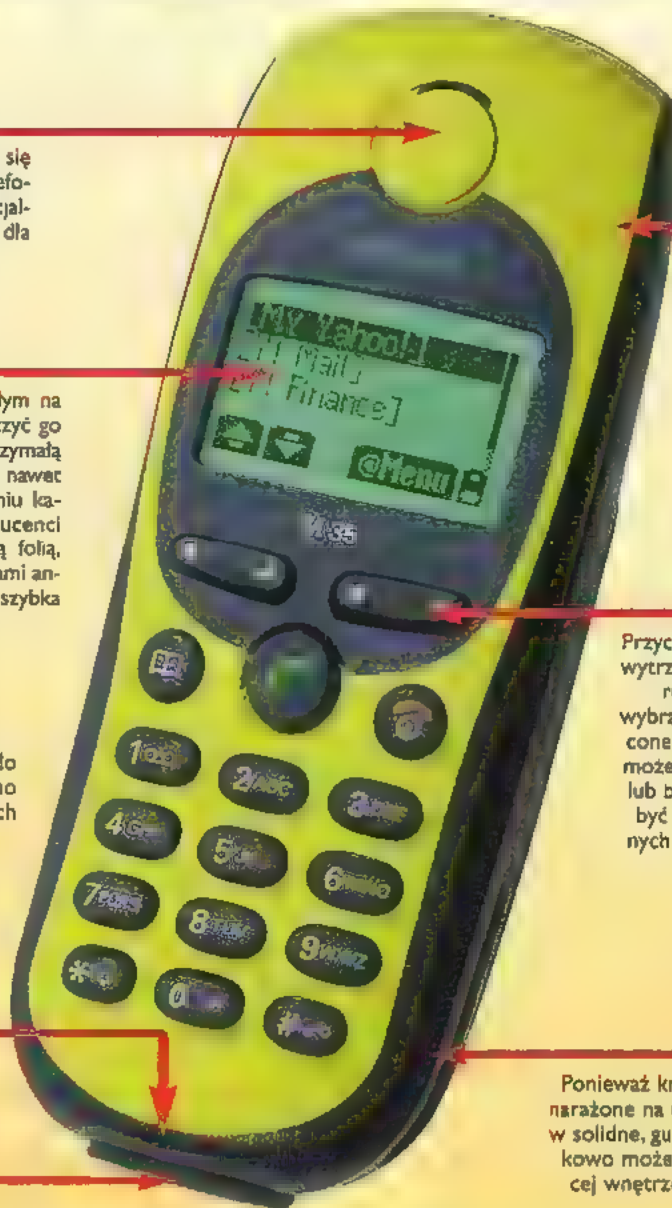
Niestety, niekiedy wewnętrzna antena może nie gwarantować odpowiedniej mocy sygnału

Klawiatura

Przyciski telefonu dla twardzieli muszą wytrzymać trudy pracy w ciężkich warunkach. Właściciel może zechcieć wybrać numer mając mokre lub zabłocone dłonie, a do wnętrza aparatu nie może wniknąć nawet odrobina wilgoci lub brudu. Oczywiście klawisze muszą być podświetlane – na wypadek nocnych rozmów prowadzonych ze środka leśnej polany...

Gumowy ochroniacz

Ponieważ krawędzie obudowy są szczególnie narażone na uszkodzenie, warto zaopatrzyć je w solidne, gumowe ochroniacze. Guma dodatkowo może pełnić funkcję uszczelki chroniącej wewnątrz telefonu przed dostępem wody



SZALONY ŚWIAT

PRZYGODÓWEK

Przygodówki, przygodówki, przygodówki... Ile czasu nad nimi spędziłeś? Ilu nocy nie przespałeś, aby doprowadzić bohatera do celu? Dzisiejsze gry to prawdziwe cudenka ożywiane magią grafiki 3D. A jak wyglądały te pierwsze przygodówki?

Na ekranie pojawia się napis: „Idź na północ”. Kursor przeskakuje wiersz niżej. Widzisz dom, na który nagle zaczyna najeżdzać kamiera. Donośna, monumentalna muzyka informuje, że w grach komputerowych dokonała się rewolucja. Wydana na CD wersja gry RETURN TO ZORK (Infocom 1993) różniła się od dyskietkowej dodaniem właśnie tego, przynajmniej – odrobiny pretensjonalnego intru. Gra Infocomu była jednym z ostatnich produktów „starej epoki” wydanych tuż przed nadejściem ery gier na płytach kompaktowych. W nowej erze twórców gier przygodowych zaczęło się marzyć wykreowanie na ekranie monitora prawdziwego filmu.

PRAPOCZĄTKI

Na fragmenty gier przypominające filmy zwykło się mawiać „filmiki” lub „scenki przerywnikowe” – czy mówiąc z angielska – „cinematics”. Często odróżnia je od właściwej akcji sposób prezentowania gry, występuje w nich inna grafika. W połowie lat dziewięćdziesiątych często przepaść pomiędzy grafiką występującą w samej grze a pięknymi renderowanymi filmami pojawiającymi się w jej trakcie była gigantyczna. Ale zanim w ogóle do tego doszło, powstała firma Lucasfilm.

Zapewne dla niektórych czytelników wspomnianie tak dawnych czasów, jak połowa lat osiemdziesiątych, to jak

bajki o żelaznym kłucie, ale... Badał pierwszą grę przygodową, w której pojawiły się nieteraktywnie scenki, był MANIAC MANSION (Lucasfilm 1986). Gdy w nieodpowiednim momencie zbliżyłeś się do łodówki, zostawałeś złapany i wsadzony do więzienia – co pokazywała właśnie osobna scenka. Nie chodziło tu wyłącznie o przedstawienie efektownego zakończenia. W kilku momentach MANIAC MANSION pojawiały się scenki pokazujące wydarzenia dziejące się równolegle z tym, co robił gracz i dodające do akcji nowe elementy. Warto zauważyć, że z punktu widzenia samej fabuły jest to niesłychanie ważne – wcześniej było przecież tak, że każde nowe wydarzenie w grze było bezpośrednim wynikiem poczynania gracza. Pomysł za wart w MANIAC MANSION – rozwinął się dwa lata później ZAK MCKRACKEN. Podobnie jak w oryginale, także tutaj dodano sekwencje wzbogacające akcję, ale co ważne – pokazy-



MANIAC MANSION to nie tylko doskonała przygodówka, ale i świetny przykład na to, jak można było



RETURN TO ZORK – celtycka historia dająca na koncie ZX Spectrum. Ta wersja została



BIOFORGE zawiera wiele elementów, które miały upodobnić go do wieloletniego i bardzo popularnego filmu. W grze zwiastującej gry komputerowej

wały rozgrywkę z tej samej perspektywy, co gra. To znaczy – żadnych zbliżeń, dodatkowych ustawień kamery. Wszystko widziane z boku, z tymi samymi elementami graficznymi, co w interaktywnej części gry. Logicznym krokiem wydawało się wzbogacenie owych nieinteraktywnych sekwencji. Wszyscy grający dłużej niż kilka lat pamiętają ANOTHER WORLD (Delphine Software 1991). Dla wielu pozostał do dziś przebojem wszech czasów. Oto w pewnym momencie bohater podnosi laser, co pokazane jest – w zbliżeniu. Prezentowanie wydarzeń gry z różnych perspektyw i wzbog-

gacanie ich nieinteraktywnymi scenkami właściwej akcji stało się standardem. Trzecim fundamentem, który stworzył nowożytną grę przygodową, jest ALONE IN THE DARK (Inforgames 1992). Miałeś tutaj do czynienia z czymś zupełnie nowym i unikalnym, a mianowicie z samoczynnym przełączaniem się pokazujących akcję kamer. W latach dziewięćdziesiątych było to jedno z najczęściej kopiowanych rozwiązań w przygodówkach. Obecnie Inforgames przygotowuje czwartą już odsłonę ALONE IN THE DARK. Pozostaje mieć nadzieję, że po prawie dziesięciu latach zaskoczy czymś nowym, bo dwa



ANOTHER WORLD – klasyczna platformówka – jak na swoje czasy zachwycała superanimacjami. Czasami trzeba było w niej także pomyśleć...



TEX MURPHY, UNDER THE KILLING MOON to klasyka gatunku. Prawdziwi aktorzy i dopracowane wnętrza naprawdę robią wrażenie.



WYGRANA AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJECT możesz wygrać grę WEHIKUL CZASU! Nagrodę rozdaliśmy wśród osób, które do 17 VIII 2000 przysłały na adres redakcji kartkę z kuponem konkursowym i odpowiedziały na pytanie: jak nazywał się bohater gry ALONE IN THE DARK?



PHANTASMAGORIA – niezwykle filmowe widowisko. Pierwsza z przygódówek, która zajęła niebotyczną liczbę płyt CD...

nej wyobraźni (no, może poza pomysłem „świata na drzewach”, który autorzy przenieśli z filmu „Ewok Adventure”). Cechami wszystkich tych gier było też to, że bardzo szybko się je kończyło. Zwykle zabierało to kilka godzin.

Wyliczać trendy i kolejne fazy rozwoju przygódówek w latach dziewięćdziesiątych można długo. Bardzo interesującym wydarzeniem stała się premiera gry **HEART OF DARKNESS** (Amazing Studio 1998). Głównym autorem projektu był Eric Chahi, człowiek, który wymyślił wspomniany wcześniej **ANOTHER WORLD**. **HEART OF DARKNESS** to właściwie ulepszona wersja starego przeboju, w której odnajdziesz wiele znajomych motywów i klimatów. Wszystko jest niby lepsze: szumia, poruszane wiatrem liście drzew, animacja postaci jest superpłynna, wreszcie – scenki przerywnikowe są pierwszej próby. Nawiasem mówiąc, wiąże się z tym legenda o rzekomym spotkaniu Chahiego z samym Stevenem Spielbergiem w 1995 roku, podczas którego miało dojść do jakichś uzgodnień w sprawie tworzonego wówczas **HEART OF DARKNESS**. Potem zaś sezonowo pojawiała się informacja o tym, że projekt zawieszono. Gdy gra się ukazała, nie wzbudziła wielkiego entuzjazmu. W końcu dołączyła

do grona przemyślnie, nie wymyślił niczego nowego, lecz jedynie próbował odnowić stare pomysły. Co prawda znakomity **OUCAST** (Infogrames 1999) i wiele innych przygódówek poprzez wprowadzenie pełnego 3D dodał coś nowego do gatunku, jednak nie zmieniły w znaczący sposób tego, co ukształtował już **FADE TO BLACK** (Delphine Software 1995).

INTERAKTYWNA PRZYSZŁOŚĆ?

Wiele wskazuje na to, że pojęcie „filmu interaktywnego” to pułapka. Idea tego pomysłu interaktywnego jest taka, że to gracz (odbiorca) po części tworzy historię. To on ma wybierać, co się dalej stanie, w jaki sposób potoczy się akcja. Gracz powinien mieć swobodę w poruszaniu się po świecie gry, a nie tylko dwa czy trzy przygotowane przez autorów wyjścia z sytuacji. Tak samo jak widz oglądający film może się spodziewać (prawie) wszystkiego.

Tak więc to mieszanie gier z filmem wydaje się coraz bardziej problematyczne. O ile obecność filmowych scenek w grach już dawno stała się faktem, a gra o przyszłości filmów interaktywnych nie jest jednak rozważana.

pierwsze sequele można było określić co najwyżej jako wtórne. Pierwsza część jednak przyczyniła się do tego, że autorzy gier zrozumieli, iż można prezentować wydarzenia w przygodówkach w urozmaicony sposób.

EPOKA FULL MOTION VIDEO

Full Motion Video konwertowane sekwencje filmowe...

video. Najazdy kamer w **THE JOURNEYMAN PROJECT** (Presto Studios 1993), graficzne szaleństwo **THE 7th GUEST** (Trilobyte 1993), w którym filmowane postacie umieszczono w wyrenderowanych osobno wnętrzach – wszystko to stało się standardem gatunku. Wśród gier ze „statycznymi obrazkami”, w których tylko odświetniałeś do czynienia z czymś takim jak animacja, królował **MYST** (Age of Mists 1999). Gwiazdą jednak okazał się obrazek niespodziewanie okazat

• KOLEJNE BŁĘDY W INTERNET EXPLORERZE

Posiadacze mamy już wiadomość dla użytkowników programów Outlook i Outlook Express. Okazuje się, że można zarazić komputer wirusem z poczty nawet bez otwierania wiadomości – wystarczy tylko ją odebrać. Wystarczy, że ktoś złośliwie zasłuska jeden z najstarszych trików (tzw. przepełnienie bufora) i wpisze w pole do wiadomości ciąg znaków będący w rzeczywistości kodem wirusa. Odbierając pocztę, program zapisuje wirusa w pamięci, gdzie może zostać aktywny. Microsoft uważa, że komputery z IE 5.01 Service Pack 1 oraz IE 5.5 są bezpieczne, jeśli nie pracują w Windows 2000. Drugi błąd, tym razem w przeglądarku Internet Explorer 5.5, pozwala na odczytanie plików znajdujących się w komputerze bez wiedzy jego właściciela. Możliwość wtargnięcia do komputera oferują Internet ActiveX, dostępne wraz z przeglądarką.

• DYSK TWARDY – GIGANT

W sierpniu do sprzedaży trafią trzy nowe modele twarde dyski Maxtor. Będzie wśród nich DiamondMax 90 EIDE o pojemności 80 GB, najmniejszy napęd dostępny na rynku. Pozostałe modele dysków twardych to DiamondMax VL (pojemność 40 GB) oraz DiamondMax Plus 45 (15 GB). Oba będą wykorzystywały interfejs ATA/100.

• HACKERA PILNIE ZATRUDNIĆ

Popełnił błąd Hacker Kevin Mitnick spowodował miliony straty koncernów Motorola, Novell i Sun Microsystems. Sąd amerykański skazał go na 46 miesięcy więzienia. W styczniu tego roku Mitnick opuścił zakład karny, jednak pod warunkiem niekorzystania z komputera, telefonów komórkowych i wszelkich innych urządzeń umożliwiających dostęp do Internetu. Zakaz obejmował też podejmowanie jakiegokolwiek pracy związanej z technologiami informatycznymi. Jednak hacker przez wiele uważany jest nie za przestępcę, a za... najwyższej klasy specjalistę i zasypywany ofertami pracy. Ostatnio więc sąd wyraził zgodę na przyjęcie przez niego niektórych ofert. Mitnick wystąpi więc np. w programach telewizyjnych na temat bezpieczeństwa w Sieci oraz będzie pisał (wyłącznie na tradycyjnej maszynie do pisania) artykuły do czasopism o Internecie.

• DREAMCAST – WOLNA DROGA DLA PIKARÓW?

Zabezpieczenie chroniące konsolę Dreamcast przed nielegalnym kopiowaniem gier zostało złamane. Pirackie kopiowanie gier na PlayStation jest prawdziwą plagą dla Sony, a CD z grami mogą być kopiowane na domowych nagrywarce. Sega stworzyła więc specjalny format dysków rozpoznawany jedynie przez jej konsolę. Wskazywało, groga hackerów Utopia udostępniła w Internecie plik, który po nagraniu na CD-ROM i wczytaniu do pamięci konsoli zdejmuje blokadę. Koczniak prasowy Segi oświadczył, że tylko 100 – 200 tys. konsol sprzedanych w USA umożliwiły pracę z pirackimi kopiami.

• ALTAVISTA I PORTALPL

Od lipca bieżącego roku goście serwisu www.portal.pl mogą korzystać z wyszukiwarki Altavista 3.0. Aktualnie system zapisał w swojej bazie danych już 3,5 miliona polskich stron WWW, a wkrótce obejmie 350 milionów dokumentów światowej Sieci. Docelowo będzie można również przeszukiwać zasoby serwerów FTP grupy dyskusyjnej.

• POWRÓT AMIGI?

Firma Amiga Inc. poinformowała, że producentem oficjalnej wersji nowej Amigi będzie firma Wonder Computers. Nowy komputer – tAmiga – trafi najpierw do producentów oprogramowania. A na początku przyszłego roku spragnieni amigowcy powinni wrócić do nowego wcielenia tego popularnego niegdyś komputera.

• NOWY STANDARD, NOWE MODEMY

Firma ELSA jesienią rozpocznie produkcję modemu zgodnych z nowym standardem V.92, pozwalającym między innymi wysłać dane z prędkością 48 Kb/s.

PlayStation 2, X-Box... Indrema L600

Po Microsoftzie następna firma chce wyprodukować konsolę do gier, składającą się z procesorowych części. Firma Indrema zapowiada pokazanie w przyszłym roku konsoli o nazwie Indrema L600. Urządzenie ma mieć 600 MHz procesor Intel lub AMD i 64 MB pamięci. Za tworzenie grafiki ma odpowiadać nowy układ NVIDIA. Indrema L600 będzie także miała 8,30 lub 50 GB dysk twardej, kartę sieciową, wyjścia i wejścia wideo (cinch, S-Video), stereofoniczne wyjście dźwięku i cztery porty USB. Do konsoli można będzie podłączyć bezprzewodową klawiaturę bądź myszkę. Indrema L600 ma pracować pod kontrolą systemu Linux, a wśród gier znajdą się takie tytuły, jak Quake III Arena, Unreal Tournament, Heavy Gear 2 i Sim City 2000. Do dnia premiery ma powstać jeszcze co najmniej 30 innych tytułów. Poza grami urządzenie będzie słu-

www.indrema.com

żyć do odtwarzania filmów DVD, muzyki MP3 oraz nagrywania wideo! Przewidywana cena urządzenia to ok. 300 dolarów.



Na stronie producenta nowej konsoli nie znajdziesz zbyt wiele. Konkurencja nie śpi!

WWW

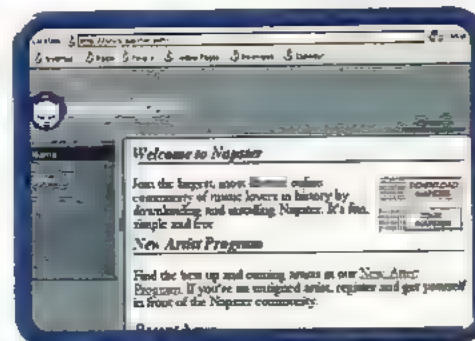
MIŁOŚNICY MP3 GÓRĄ

Nie ma mocnych na NAPSTERA?

www.napster.com

Głośne problemy prawne firmy Napster (oskarżenia o łamanie praw autorskich wysuwane między innymi przez zespół Metallica) bynajmniej nie odstraszyły użytkowników Sieci od korzystania z usług tego serwisu. Zajmująca się badaniem popularności stron WWW firma NetValue podaje, że w maju serwery Napstera odwiedziło aż 3 miliony internautów (w lutym nieco ponad pół miliona). Jak widać, ludzie nie przejmują się zbyt faktem łamania prawa, interesuje ich tylko najnowsza muzyka. Nieustannie rosnąca popularność Napstera jest dowodem na to, że przemysł nagrań będzie musiał w końcu się poddać i zaakceptować pomysł dystrybucji muzyki przez Sieć.

Według NetValue, 35% użytkowników korzystających z Napstera ma od 15 do 24 lat, a 19% mieszka w Stanach Zjednoczonych. Ra-



Napster nie jest jedynym miejscem, gdzie można znaleźć pirackie nagrania...

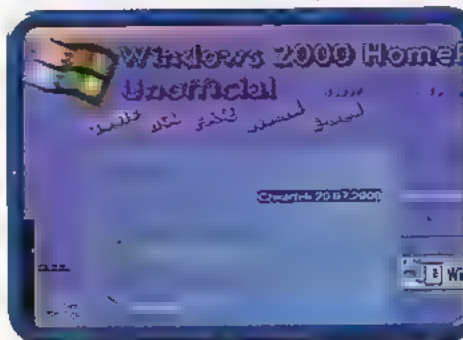
port podaje także, że pomimo usilnych starań szkół i uczelni ponad 40% użytkowników Napstera to właśnie uczniowie i studenci.

WWW

TYLKO DLA WINDOWS 2000

Nowa strona WWW dla użytkowników okienek

www.windows2000.prv.pl



Posiadacze Windows 2000 mogą skorzystać z nowej strony internetowej www.windows2000.prv.pl. Znajdziesz tam sporo ciekawych informacji na temat nowych okienek oraz cenne porady, jak zmusić swój stary komputer do współpracy z Windows 2000. Sporą część serwisu zajmuje dział z najnowszymi sterownikami oraz programami i wskazówki, jak wykorzystać w WIN2000 oprogramowanie napisane dla wersji NT.

Na tej stronie znajdziesz aktualne informacje o sterownikach i aktualizacjach okienek

CLICK!

Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulc

Konceptcja wydawnicza: Tomasz Namysł, Jerzy Szulc

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Jacek Komuda (sekretarz redakcji), Andrzej Cwalina, Maciej Jurek

Graficy: Jacek Gofiatowski, Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Konsultacja i współpraca: Krzysztof Adamczyk, Rafał Dziduch, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Marcin Kulakowski, Michał Studziński, Przemysław Szynkara, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji: „CLICK!”, sk. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA, tel. (022) 51-70-194, e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji: Marta Cichocka, tel. (022) 51-70-244

Dział reklamy: Dariusz Trzciński tel. (022) 517 02 55, fax (022) 517 02 56

Druk: Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

Copyright: Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o., Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o. jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców.

Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0568

Wydawca magazynu CLICK! ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż ustalona przez Wydawcę.

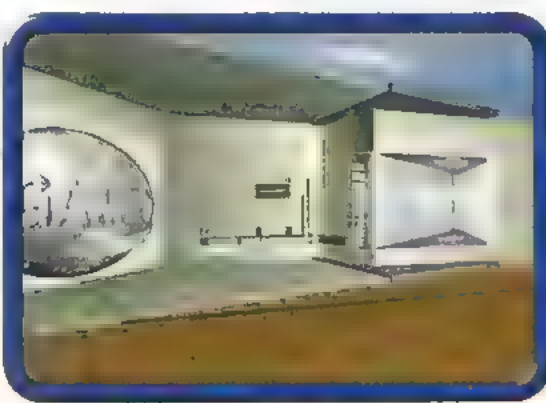
Interfejs 3D dla Windows 95/98

www.clockwise3d.com

Zmiana wyglądu pulpitu Windows kończy się zwykle na wczytaniu własnych tapet i obrazków w de. Za pomocą programu Win3D firmy ClockWise możesz na pulpicie uzyskać trzeci wymiar!

Po uruchomieniu programu pulpit Windows zamienia się w wirtualne pomieszczenie z podłogą, ścianami, drzwiami i niebem zamiast sufitu. Przechodząc przez drzwi wejdziesz do różnych stref: Internetu, Multimediów lub Gier. Panel kontrolny u dołu ekranu pomoże w nawigacji między strefami. Możesz też wędrować za pomocą myszy. Strefa internetowa składa się z kilku obszarów (sklepów internetowych, serwisów informacyjnych i ulubionych stron WWW).

Nowy interfejs Windows wygląda naprawdę niesamowicie. Ciekawe tylko, czy jest stabilny...



NAUKA

CZY EINSTEIN SIĘ MYLIŁ?

Fizycy zaszokowani wynikami eksperymentu...

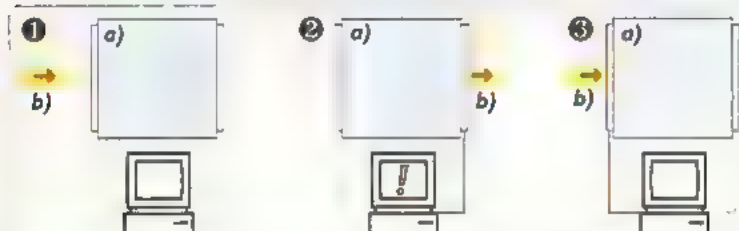
www.nature.com



Na stronach magazynu popularnonaukowego SCIENCE znajdziesz dokładny opis doświadczenia

Przez długie lata w szkołach nauczyciele fizyki wpajali swoim uczniom, że – zgodnie z teorią względności Alberta Einsteina – prędkość światła jest nieprzekraczalna. Tymczasem naukowcy z laboratoriów NEC w Princeton (Stany Zjednoczone) przeprowadzili eksperyment, którego wyniki wstrząsnęły światem fizyki. Przepuszczając impuls światła laserowego przez specjalną komorę badawczą, wypełnioną ciekłym w stanie lotnym, stwierdzili, że... impuls wcześniej opuścił komorę, niż do niej wszedł! Zdumieni badacze ponowili eksperyment kilka razy, uzyskując za każdym razem ten sam efekt.

Co prawda uczeni sprzeczą się co do sposobu interpretacji wyniku doświadczenia, jednak wielu przyznaje, że być może prędkość światła nie jest w takiej sytuacji największą możliwą do osiągnięcia. Jeśli to prawda, to również realnie mogą stać się np. podróże w czasie. Czyżby więc rzeczywistość prezentowana w filmach fantastycznych nie była aż tak niesamowita?



1. Początek eksperymentu – wypuszczenie wiązki światła
2. Aparatura badawcza odnotowuje wyjście wiązki światła z komory badawczej
3. Aparatura rejestruje wejście wiązki światła do komory

a) komora testowa, b) światło

SPRZĘT

APPLE POKAZUJE I KARZE...

Nowy Macintosh Cube i giga wpadka firmy ATI

www.apple.com

Użytkownicy komputerów Macintosh doczekali się kolejnego modelu sprzętu ze znakiem jabłuszka. Macintosh Cube już na pierwszy rzut oka wyróżnia się z pośród rodziny urządzeń Apple – wyglądem przypomina nieduży sześciąt osadzony w przezroczystej obudowie. Sercem komputera jest standardowy procesor Apple – G4 450 MHz, pozostałe komponenty też są już znane z innych Macintoshy. Kolejną ciekawostką jest brak wentylatora, chłodzącego wnętrze komputera, odpowiednią temperaturę zapewnia mu bowiem specjalny kształt obudowy... Nowy Mac zostanie zaprezentowany na targach Macworld Expo.

Z targami, firmą Apple oraz ATI (producentem kart graficznych) wiąże się jeszcze jedna historia. Wraz z nowymi modelami Maca miały zostać pokazane także nowe karty graficzne. Niestety, ich producent – właśnie firma ATI – przez nieuwagę zdradziła kilka poufnych danych na temat nowych Macintoshy. Sześć Apple Steve Jobs tak się zdenerwował tym wydarzeniem, że kazał usunąć z materiałów reklamowych dystrybuowanych na targach wszelkie informacje o ATI i ich nowych produktach. Wydał także decyzję o zmianie programu imprezy.

Z całego zamieszania najbardziej cieszą się inni producenci kart graficznych. Jeśli Apple przestanie faworyzować ATI, nic nie stanie na przeszkodzie, aby w komputerach z jabłuszkiem masowo pojawiły się karty np. nVidia...



Nowy Macintosh wygląda wyjątkowo elegancko...

KUPONY ZNIŻKOWE

JEDEN kupon uprawnia do zakupu JEDNEJ gry.

Kupony ważne są do końca sierpnia

JEDYNA OKAZJA!

Dzięki **CLICKOWI!** możesz kupić **TANIEJ** wiele doskonałych gier firmy IM GROUP.



Za każdą grę, której dystrybuatorem jest IM GROUP, zapłacisz **5% taniej!** Wystarczy, że wtniesz ten kupon, nakleisz go na kartkę pocztową i wyślesz na adres: PLAY, ul. Potocka 14, paw. 3, 01-652 Warszawa. Nie zapomnij podać tytułu, zamawianej gry a także swojego imienia, nazwiska oraz adresu. Wysyłka zamówionych w ten sposób gier – **GRATIS!** Jeśli masz pytania, dzwoni (022) 832-54 31

WIRTUALNY ŚWIAT

Jedynie z **CLICKOWI!** każdą z poniższych gier możesz kupić ze zniżką 10 zł!

Wysyłka gratis!

Invictus 70 zł - 60 zł ☐
Pompeje 70 zł - 60 zł ☐

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze, za zaliczeniem pocztowym) na kartce pocztowej – konieczne naklejesz ten kupon! – i wyślesz ją na adres: Wirtualny Świat, ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni. Uczestnicząc w promocji, wyrażasz zgodę na umieszczenie Twoich danych w bazie firmy Wirtualny Świat oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że ww. dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nią.

SUPEROKAZJA

Dzięki **CLICKOWI!** możesz kupić **TANIEJ** wiele wspaniałych gier firmy TOPWARE

Zamów gry w naszej firmie! Jeśli zamowisz je bezpośrednio w TOPWARE – kupisz ze zniżką 10%! Wyślij do nas zamówienie – konieczne naklejesz ten kupon – na kartce pocztowej na adres: TOPWARE POLAND, ul. Kaminskiego 19, 43-300 Bielsko-Biala. W razie wątpliwości dzwoni tel. (033) 813-03-16. Na zamówieniu napisz tytuł gry, którą chcesz kupić i podaj swój adres. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Koszt wysyłki jednej gry to 5,05 zł PRZY ZAMÓWIENIU DWÓCH I WIĘCEJ GIER – WYSYŁKA GRATIS!

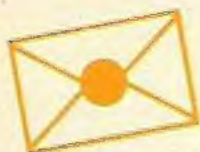
WIELKA PROMOCJA!

Z **CLICKOWI!** możesz kupić wszystkie gry firmy PLAY IT 10% taniej!

Wtnij ten kupon, naklejesz na kartkę pocztową i wyślij na adres: OPM. Dział Sprzedaży Bezpośredniej, ul. Wyspiańskiego 10, 43-300 Bielsko-Biala. Nie zapomnij podać swoich danych i imię, nazwisko, adres zamieszkania oraz tytułu zamawianej gry. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Wysyłka zamówionych gier GRATIS!

KUPONY KONKURSOWE





ONI WYGRALI W CLICK! 14/2000

RAILROAD TYCOON 2

Odpowiedź brzmi:
Najszibszym podziemcem świata jest japoński Maglev. Nagrodę, grę RAILROAD TYCOON 2 pl, wygrał: Karol Niewiadomski z Podkowy Leśnej

TRAITOR'S GATE

Odpowiedź brzmi:
W grze TRAITOR'S GATE należy uratować brytyjskie klejnoty koronne. Nagrodę, grę TRAITOR'S GATE wygrał: Rafał Paszkiewicz z Sandomierza

KISS: PSYCHO CIRCUS

Odpowiedź brzmi:
W Polsce nie odbył się jak do tej pory żaden koncert grupy KISS. Nagrodę, grę KISS: PSYCHO CIRCUS wygrał: Mateusz Czyżykowski z Łodzi

HYPE pl

Odpowiedź brzmi:
Hype został odczarowany przez maga Gogouda. Nagrodę, grę HYPE pl wygrał: Łukasz Walczak z Kościana

MAJESTY

Odpowiedź brzmi:
W grze MAJESTY wcielasz się w króla. Nagrodę, grę MAJESTY pl wygrał: Michał Straus z Gostynina

GOLF

Odpowiedź brzmi:
Jazda na deskorolce nie jest dyscypliną olimpijską. Nagrodę, grę GOLF wygrał: Łukasz Biel z Rybnika, Kajetan Homka z Konstancina-Jeziornej oraz Piotr Szklawiec z Wojkovic

DEVIL INSIDE pl

Odpowiedź brzmi:
Akcja gry DEVIL INSIDE rozgrywa się w Los Angeles. Nagrodę, grę DEVIL INSIDE pl wygrał: Szymon Szmyd z Inowrocławia

SUPERKONKURS NA SCENARIUSZ GRY

Nagrodę – komputer multimedialny otrzyma
Publiczne Gimnazjum nr 1
ze Żnina

Gratulujemy!
Nagrodę wręczymy we wrześniu

20 / nr 15

Grę Imperium Galactica II
wygrał Michał Huzarski
z Kwidzyna

gratulujemy!

Cześć!

Spełniając Wasze prośby powiększyliśmy trochę dział listów (to jeszcze nie koniec zmian na naszej poczcie). Mam nadzieję, że teraz zmieści się tutaj znacznie więcej korespondencji – oczywiście pod warunkiem, że dalej będziecie do nas tak dużo pisali...

KUPON NA DIABŁO II

Witam
Właśnie kupiłem numer specjalny o Diabło II. Ucieszył mnie kupon na zakup DI II za 139 zł. Chciałbym jednak zapytać, do kiedy ważny jest ten kupon?
Pozdrawiam, VORT

Kupon ważny jest... wiecznie. To znaczy dotąd, dopóki Wirtualny Świat będzie sprzedawał tę grę.

MY CHCEMY CLICK! EXTRA

Bardzo proszę, dajcie w następnym numerze CLICK! extra wszystko o The Sims, a na płycie demo gry The Sims: Living Large (nie mylić z The Sims zwykłym), różne drobne programiki do tej gry i dodatki. Jeszcze raz bardzo proszę!

Tiger

Kupiłem właśnie CLICK! extra. Jest super, tylko czemu o Diabło? Zróbcie dodatek o Final Fantasy!

McNamara

Cieszymy się, że spodobał się wam numer specjalny CLICK! Obiecujemy, że nie był to jednorazowy eksperyment i wkrótce postaramy się wydać kolejne, jeszcze lepsze numery specjalne...

MIŁOŚNIK ANIME I PORZĄDKU?

Hi, CLICKU!
Wasze czasopismo bardzo mi się podoba, lecz sugeruję, abyście wprowadzili parę zmian. Zróbcie kącik poświęcony bajce „Dragon Ball”, dajcie 100 karteluch, ciut więcej o sprzęcie, mniej porad i – na Boga – stronę z kuponami i waszym adresem zróbcie bardziej przejrzystą, bo znalezienie tam czegośkolwiek jest nie lada wyczynem... Pamiętajcie o „Dragon Ball” (pewnie połowa redakcji go ogląda).

No to nara, Krzysiek

O 100 stronach już mówiliśmy – nie jest fizycznie możliwe zrobienie takiego dwutygodnika, zwłaszcza w cenie 3.20 zł. Nie wychodzi tak dużo ciekawych gier, więc nie mielibyśmy co opisywać. O sprzęcie postaramy się pisać więcej, poradniki odchudziliśmy (przekonaj się sam). Kupon i adres też są już po remoncie. I na koniec smutna wiadomość – nie damy stałego kącika Anime i Manga. Wśród naszych czytelników jest większość wrogów tych gatunków.

BŁĘDY W CLICKU I UFO

Ostatnio w swojej gazecie narobiście trochę błędów, zwłaszcza w numerze 13 (czyżby pechowy?). Tam, gdzie miały być plusy, były minusy i na odwrót. Mam pewne zastrzeżenia co do waszego Clickersa. Ta postać jest odrażająca, nosi aerodynamiczną czapkę i wygląda jak ufo.

To by było na tyle i myślę, że coś z tym zrobicie.

Pozdrawia PeTeRx

Faktycznie, numer trzynasty był dla nas trochę pechowy. Jakiś sabotażysta dodatkowo wrzucił do redakcji kilka czarnych kotów i rozsywał sól... Natomiast Clickers cieszy się (zwłaszcza wśród czytelniczek) niesamowitym powodzeniem, a jego czapeczka została okrzyknięta hitem tegorocznego lata. Rzeczywiście, w jego żyłach płynie zielona krew!

KTO CZYTA CLICKA?

Wiele osób mówiło, że wasza gazeta jest super, więc nie będę się rozpisywał na jej temat. Piszę, bo chciałbym poznać czytelników CLICK! Dlatego apeluję do wszystkich czytelników, aby wysłali do mnie e-mail ze swoimi zainteresowaniami, itd... Mój e-mail: newton_pl@poczta.fm

Adam z Łodzi

Cóż, możemy tylko przyłączyć się do tej prośby. Jeśli możecie, piszcie do Adama.

WIĘCEJ PORADNIKÓW?!

Wiem, że nie da się uszczęśliwić wszystkich graczy, ale może kilku Wam się uda. Chciałbym, żebyście pisali więcej rozwiązań do gier, przecież dzięki nim możemy rozwiązać problem przejścia danej misji.

Artur z Warszawy

Drogi CLICKU, nie zgadzamy się z opinią, abyście zmniejszyli dział Tips & Trix, a zwiększyli np. Połączenia. W ostatnich numerach kodów do gier na PC było tylko kilka, jesteśmy zaniepokojeni, że zlikwidujecie całkiem dział z kodami.

Artur & Michał z Warszawy

Masz babo placek! I co my biedni mamy zrobić? Najpierw zasypujecie nas listami z żądaniem zmniejszenia liczby poradników, a za parę dni chcecie coś zupełnie innego. W kilku najbliższych numerach dział Tips & Trix będzie znacznie odchudzony. A co później – zobaczymy.

NIEOFICJALNA STRONA WWW CLICK

Właśnie wyjeżdżam na wakacje! Moja strona www.click.z.pl uległa aktualizacji, dlatego proszę o reklamę w CLICKU! Przecież niektórzy piszą listy i pytają, dlaczego nie macie strony, a przecież macie... Proszę, napiszcie cośik o niej i dopiszcie się do księgi gości!

Denay



Miłych wakacji... A przy okazji informujemy: na razie nie mamy oficjalnej strony, ale nasi czytelnicy stworzyli kilka stron głoszących sławę CLICKA! w wirtualnej przestrzeni. Zapraszamy do ich odwiedzin i przypominamy, że absolutnie nie mamy wpływu na zawartość tych witryn (znaczy, nie zmuszamy nikogo do propagowania proklikowych idei).

DAWNO, DAWNO TEMU...

W którym numerze CLICK! będzie (a może już była?) recenzja SWAT 3 lub poradnik do SWAT 3?

Obik-u

Tak starych gier ani nie opisujemy, ani nie dajemy do nich poradników. Przy okazji: nie wysyłamy żadnych opisów i kodów e-mailem...

CNCE DLA WAS PRACOWAĆ

Piszę do was w nietypowej sprawie... Otóż chodzi mi o współpracę z dwutygodnikiem CLICK! Czy istnieje możliwość przyłączenia się do Waszej ekipy (moje artykuły są w czerwcowym i wakacyjnym wydaniu XYZ)?

campari

PS. Za dużo gier dostaje u Was bardzo wysokie noty – nie rozdawajcie tak ocen!

Z chęcią przyjmujemy każdego (no, prawie każdego) potrafiącego pisać autora. Oczywiście mamy surowe wymagania: po pierwsze, musisz mieć 18 lat, po drugie mieszkać w Warszawie (ach, te zebrania redakcyjne). I najważniejsze – musisz przystać próbce swojej twórczości (plik txt). Co do oceniania gier – nowa skala ocen chyba rozwiąże ten problem...

ŻADNI SŁAWY? PROSZĘ BARDZO...

Powstała nowa internetowa gazетка młodzieżowa pl.NaLuzie. Jest ona o wszystkim i dla wszystkich! We wrześniu wydanie 8 numer. Wszyscy zainteresowani bezpłatną prenumeratą naszego pisma proszeni są o mailowanie na adres: pdominic@kki.net.pl. Efekty naszej pracy możecie obejrzeć na stronie WWW: www.naluzie.prv.pl

Zazwyczaj nie reklamujemy prywatnych stron, ale tym razem robimy wyjątek. Jedyny i ostatni raz!

Jak buraki przero- bić na buraki.pl

Aby dobrze sprzedać buraki.pl, trzeba buraki spolonizować. A oto kilka rad dotyczących polonizacji buraków:

PO PIERWSZE...

Do polonizacji buraków należy zatrudnić znanych aktorów. Takich jak np. Buranda, Luburaczenko, Burak, Burazura. To nic, że wezmą całą kupę pieniędzy i końcowy efekt nie zawsze będzie zadowalający. Najważniejsze, że na skórcie od buraków będziesz mógł podać ich nazwiska.

PO DRUGIE (INACZEJ: WTÓRE)

Do polonizacji buraków nie powinien zatrudniać profesjonalnego ogrodnika. Taki gość będzie chciał bar-

dzo dużo pieniędzy, a w sumie jest zbędny. Najlepiej, gdy ogrodnikiem zostanie twój znajomy, który buraki zbierze buraczanym kombajnem lub łopatą.

DO TRZECH RAZY... BURAK

Nie ma sensu promować buraków.pl. Nie powinien zatem wysłać do innych buraczanych pism żadnych informacji na temat tego produktu. No bo po co to robić?

QUATRO - EEE... PO CZWARTE

Nie powinien kupować maszyn do selekcji buraków, tak aby wyselekcjonować te warzywa, które są nadgniłe, lub brzydkie. To nie ma sensu, a klienci i tak powinni kupić buraki.pl.

PUNKT PIĄTY

Nie ma sensu, abyś rozpoczynał wielką kampanię buraczaną. Po zbiorach przesuwasz kilkakrotnie termin, w któ-

rym buraki.pl będą mogły znaleźć się w sklepach. Pamiętaj, że jeśli klienci muszą długo czekać na towar, to później chętniej kupią twoje wspaniałe, niezwykle, nadzwyczajne buraki.pl.

SZCZĘŚLIWA SZÓSTKA?

Twoje buraki powinny kosztować drogo. Jednak najlepiej wybrać cenę, która sugeruje, że produkt jest tani lub wydawany w promocji, np. 199,99 zł. Najważniejsze jednak, aby nie kosztował zbyt tanio. Wiadomo - to co dobre, musi być drogie.

SIÓDMY BURACZEK

Pamiętaj, że buraki.pl muszą być bardzo brutalne. Nie mogą dać się łatwo obrazić i muszą być bardzo ostre. Bo przecież najważniejsza jest akcja.

FUN

ÓSEMKĄ - OSTATECZNY SUKCES

Jeśli tworzysz buraki.pl nie powinien wymyślać żadnych nowych gatunków tych warzyw. Pamiętaj, że jeśli skrzyżujesz porzeczki z jabłkami, to na krzewach porzeczkowych z pewnością nie wyrosną owoce. Dlatego powinien wziąć dobrą, sprawdzoną, najlepiej amerykańską odmianę buraków. Tylko takie działanie gwarantuje ci sukces. Po co wymyślać coś nowego? I tak się nie sprzeda. Nie w tym kraju...

CZARNO TO WIDZĘ...

CZYLI NA WESOŁO O POWAŻNYCH SPRAWACH

Komputery, jak żaden dotychczasowy wynalazek, opanowały świat i wcisnęły się, gdzie tylko mogły. Można śmiało stwierdzić, że człowiek został otoczony przez elektroniczne maszyny - kierują one dostawami prądu, ruchem pociągów, schodów ruchomych i wind, nawet opiekują się naszymi pieniędzmi w bankach i decydują, czy nam je wypłacić w bankomacie... Jeszcze trochę, a będziemy w swoim organizmie nosili małe komputery (już teraz lekarze dokonują udanych eksperymentów wszczepiania elektronicznych implantów przywracających słuch i wzrok). Być może kwestią paru lat są także funkcjonujące w pełni samodzielnie cyborgi - ostatnio uczonym udało się skonstruować maszynę czerpiącą energię z masowo konsumowanych... paczków i ciastek. I cóż z tego? Powinniśmy chyba cieszyć się, że ziemską technologię tak świetnie się rozwija. Powinniśmy, gdyby nie małe ale. O ile w większości wypadków sprzęt działa bez zakłóceń, to do oprogramowania można mieć często poważne zastrzeżenia. Każdemu z was zapewne co najmniej parę razy zawiesił się komputer. Jednak domowy PC to nie to samo, co znacznie bardziej delikatna maszyna, jaką może być mechaniczny człowiek. Niech no to takiemu posypie się system, albo przez przypadek odinstaluje część sterowników. Wyobraźcie sobie stado ganiących po ulicy cyborgów, rozbijających się (samodzielnie lub w jakichś pojazdach) o latarnie i innych, żywych ludzi. Brrrr... Albo inna scenka, wchodzicie do swojej ulubionej restauracji, a tam - zamiast zaserwować pizzę z salami, mechaniczny kelner obrzuca was ciastem i nadzieniem. Bo akurat jego oprogramowanie dopadł wirus, albo właściciel zapomniiał dokonać uaktualnienia BIOSu. Oczywiście, można zastosować jakieś zabezpieczenia, np. blokujące źle działające urządzenia (tylko jak stwierdzić, że działa ono niewłaściwie?). Poza tym to może być nawet zabawne - np. z powodu awarii kierowców w całym mieście autobusy staną na środku skrzyżowań, a policja będzie ganiała po ulicach z dyskietkami startowymi.

Jeszcze gorzej wyglądałaby sytuacja osób posiadających elektroniczne oczy, uszy czy też sterowane komputerowo kończyny - o ile widok emerytek tańczących na trawniku sambę (błąd w oprogramowaniu sztucznych nóg) nie byłby niczym złym, to obraz ludzi, którzy nagle zaczęli widzieć do góry nogami (albo zupełnie stracili wzrok i poruszają się po omacku) budzi większy niepokój.

Całe szczęście, mamy jeszcze trochę czasu, zanim wszczepią nam procesory, a po ulicach zaczną przechadzać się maszyny - możemy popracować nad oprogramowaniem. Ja jednak już nie zmienię mojej decyzji - nie dam sobie wmontować żadnej elektroniki do głowy. Oj, a to co... Nastąpił krytyczny wyjątek A23E7436F! Niech ktoś mnie zrestartuje!

Yackoo 24234-453-543EA-v2

NIE... (KOMENTARZ RED. NACZ.)

CLICKERS & JEGO PRZYJACIELE!

10



LEGENDA POWRACA!

GRANDPRIX 3

Grand Prix 3 to kontynuacja dwóch legendarnych gier Geoffa Crammonda: Grand Prix i Grand Prix 2. Znowu zasiądziesz za kierownicą super-szybkiego bolidu i znów zaskoczy Cię perfekcyjne odwzorowanie mechanizmów prowadzenia i zachowania się pojazdu. Jest też coś co zmieniło się nie do poznania - to najwyższej jakości, niemal fotograficzna grafika, której rodzice oglądający wyścigi F1 w telewizji mogą Ci tylko pozazdrościć... Nie mówiąc już o tym, że w Grand Prix 3 to Ty jesteś kierowcą!



W SPRZEDAŻY JUŻ W SIERPNIU



Grand Prix 3 to niesamowicie realistyczna symulacja całego sezonu mistrzostw Formuły 1 zawierająca idealnie odwzorowane wszystkie tory, zespoły i bolidy. Możesz startować w pojedynczych wyścigach, w wyścigach nie wliczanych do punktacji, czy wreszcie wziąć udział pełnym sezonie mistrzostw Grand Prix zawierającym m.in.: przygotowanie samochodu, jazdy próbne, treningi, a także sesje kwalifikacyjne.

Produkt posiada oficjalną licencję FIA. Premiera już w sierpniu a cena gry to tylko 99 złotych!

„Grand Prix 3 pokonała przeciwników... wyznaczyła nowy standard na wiele lat” - PCZONE
„Dzielo Geoffa Crammonda to punkt odniesienia dla wszystkich innych samochodówek” - EDGE
„Zrobiła na nas ogromne wrażenie... i na was też zrobi.” - PCGAMER
„Jesteśmy przekonani, że to będzie wielki hit” - Computer Trade Weekly
„Najlepsza gra na targach” - European Computer Trade Show

Odwiedź oficjalną polską stronę Grand Prix 3 <http://gp3.cdprojekt.com>

SPRAŻAŁ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i
wylączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

MICRO PROSE

FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP



Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
© 2000 Master Interactive, Inc. All rights reserved. Game Code © 2000 Geoff Crammond. All Rights Reserved. "An official product of the 1998 FIA Formula One World Championship" licensed by Formula One Administration Ltd.
"Formula One", "Formula 1", and "F1", "FIA Formula One World Championship", (together with their logos) are trademarks of the Formula One group of companies.

